Editorial

Oba! Férias. Depois de estudar o ano inteiro, nada melhor do que muito tempo de folga para poder curtir seu game favorito. E não vão faltar novidades, se bobear não dá nem para terminar o seu Kingdom Hearts que você vai conferir no passo a passo dessa edição.

Enquanto o Game Cube vai sendo o comentário do momento com seus previews alucinantes, mais uma vez, tiramos o chapéu para o Playstation2. Babe com Devil May Cry 2, DragonBall Z : Budokai, Silent Hill 3, Capcom All Stars, Shinobi, Wild Arms 3 e mais um montão de games mostrados nessa edição.

Só para manter a linha, trouxemos mais uma vez, do começo ao fim, um game de encher os olhos, Kingdom Hearts, uma ótima união entre Square e Disney.

Neste número, você confere as novas no mundo dos games e aparelhos. E não podemos deixar de falar das super dicas que trouxemos para você.

Com tudo isso, não vai sobrar tempo para pensar em escola ou falta do que fazer nestas férias.

Boa Leitura

Editor
Alexandre Balbino dos Santos

Editora Escala Ltda.
Av. Profª Ida Kolb, 551 Casa Verde
CEP: 02518 000 São Paulo / SP
Telefone: (0XX11) 3966-3166 - Fax.: (0XX11) 3857-9643
Internet: www.escala.com.br
E-mail: escala@escala.com.br
Caixa Postal 16.381
CEP: 02599 970 - São Paulo - SP

Presidência: Hercílio de Lourenzi
Vice-presidência: Mário Florêncio Cuesta
Direção Editorial e Marketing: Paulo Afonso de Oliveira
Gerência Editorial: Sandro Aloisio da Silva
Assistente: Leandra Maria Spinelli
Supervisão Editorial: Moacir Francisco Amorim, Priscilla Mara G. Ribeiro e Vera Lúcia P. Morais.
Controle de Qualidade/texto: Ciro Mioranza e Mª Nazaré S. L. Baracho.
Circulação: Jane Cristina da Silva e Zildete da Silva.
Assistente: Liliane Mendes Portelo
Promoção PDV: Álvaro Ângelo Tomiatti
Atendimento ao leitor: Anne Vilar
Adriana Ferreira da Silva, Fernanda Ferreira Alves, Sheila Regina Fidalgo e Vanessa Cristina Vieira.
atendimento@escala.com.br
Fone: (0XX11) 3966-3166
Conselho Editorial: Amélia Pessôa, André Lima, Antônio Cedraz, Carlos Gonçalves, Carlos Mann, César Nemitz, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, João Andrade, João César Muraroto, José Romeu Feixas, Marcos Evandro, Marques Rebello, Moacir Costa, Moacir Torres, Otto Schmidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Pricila Del Claro, Renato Rodrigues, Rick Mann, Robson Oliveira, Rosana Braga, Rosely Ribeiro, Sandro Aloísio e Victor Rebelo.
Edições anteriores: Através do telefone: (0XX11) 3966-3166 ou www.escala.com.br
Impressão e Acabamento: Oceano Ind. Gráfica Tel.:(011)4446-6544
Distribuidor exclusivo para bancas de todo Brasil
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú.
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ.
Tel.: (0XX21) 3879-7766.
Disk Banca
Sr. Jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos de números atrasados da Editora Escala enquanto houver estoque.
Assinaturas
Em apoio ao jornaleiro, a Editora Escala não trabalha com assinaturas.
Observação Importante
O estúdio MM Point que criou, produziu e realizou este projeto tem inteira responsabilidade sobre a originalidade e autenticidade de seu conteúdo.
Filiada à ANER

Diretor
Fausto Kataoka
Editor Chefe
Fabio Kataoka
Editor
Alexandre Balbino dos Santos
Direção de Arte/Diagramação
Alexandre Balbino dos Santos
Revisão
Maria Zenolia C. Almeida
Redação
Alexandre de Moura Cavalcante
Atendimento ao Cliente
Juliana Guimarães Pereira Francisco

Midwest Visual Design

Equipe Gamers
Ricardo P. Tomiatti, Alexandre Balbino dos Santos, Alexandre de Moura Cavalcanti, Oliver Bolivar Ramos, Ivan Vieira de Macedo.

MidWest Visual Design
Rua Horácio Vergueiro Rudge, 495
São Paulo-SP-CEP 02512-060
Telefax -11 3951-5214

GAMERS

Índice

GAME NEWS

O console de Seattle abriu as suas portas a mais um *party-game*. Desta vez, a ação nos leva até um concurso televisivo no qual vale tudo para ganhar. O jogo é o mais básico possível. Escolhemos um concorrente e avançamos diretamente para provas que nos colocam em confronto direto. Provas essas que decorrem em cenários bem variados e onde os objetivos vão desde a aniquilação de várias galinhas, passando por apanhar mais estrelas do que os adversários, até conseguirmos ter uma taça em nosso poder durante um determinado período de tempo. Tudo isso enquanto destruímos os nossos inimigos. Os personagens são psicóticos na medida certa, o apresentador inspirou-se num Elvis Presley em modo hiperativo e a violência encaixada em cada prova tinha tudo para nos apaixonar. A ação é fluida na medida certa; o design das personagens consegue provocar alguns sorrisos e as cenas em CG são realmente excelentes.

Segundo rumores a Square Enix está em fase de desenvolvimento do projeto de um novo game da série "Parasite Eve" para os consoles Playstation 2 e GameCube. Parasite Eve é uma série de ficção científica, cuja personagem principal é a belissíma policial Aya Brea, uma das mais lindas personagens de games, perdendo só para Lara Croft da série "Tomb Raider". O game conseguiu uma considerável legião de fãs com o primeiro game para Playstation que foi lançado em 1998. O sucesso prolongou-se com a chegada do segundo título da série, lançado em 2000.

É um pássaro? É um avião? Não é o Super-homem!

Num acordo celebrado com a DC Comics e a Warner Bros. A Infogrames conseguiu duas licenças para a publicação de jogos que utilizarão a imagem e a história relacionada com o lendário super-herói dos quadrinhos Superman. A Infogrames pretende utilizar a imagem do personagem na publicação de jogos não só para PC, mas também para as consoles da Nintendo, Sega, Microsoft e Sony. A empresa deverá lançar duas séries de jogos, uma baseada na série de animação destinada ao público mais jovem, e outra baseada na banda desenhada original destinada aos mais entusiastas do "homem de aço". Supermam: The Man of Steel é o nome do mais novo game para o console XBox. Agora o homem de aço terá um enorme desafio pela frente. Ele volta determinado a se vingar e controlar totalmente a cidade de Metrópolis, o super vilão Brainiac 13 construiu um enorme exército de robôs programados para destruir tudo que encontrarem. Para parar esses robôs e impedi-los de construirem um monolito gigante de Brainiac 13, Super-homem vai precisar viajar aos confins do espaço chegando a entrar até na "Zona Fantasma". De volta à terra Super-homem ainda tem que se preocupar com seu arquiinimigo Lex Luthor que tem interesse pessoal de conseguir se apoderar da tecnologia de Brainiac 13 para a sua própria dominação do mundo. Outros vilões também estão presentes no game como: Metallo, Bizarro, Mongul, the Cyborg.

De acordo com a agência de notícias Reuters, a Microsoft reafirmou o compromisso de injetar mais dinheiro e não poupar esforços para firmar de uma vez o XBox no mercado mundial de games que é estimado em 10 bilhões de dólares. Analistas acreditam que a Microsoft ainda vai gastar 2 bilhões com o Xbox nos próximos 5 anos. Apesar de tudo o mercado de entretenimento de games para a microsoft perdeu cerca de 177 milhões de dólares no último trimestre.

GAME NEWS

A Nintendo está lançando um aparelho que é capaz de transformar cartões em muita diversão. Esse periférico se chama "E-Card Reader". Ele promete trazer uma mudança revolucionária. Você só vai precisar apenas de alguns cartões especiais para começar a transferir games e muitas informações para o seu Game Boy Advance. Através de um cabo especial, muitas coisas podem ser transferidas para o Game Boy e também para o GameCube. O e-Reader é um leitor de cartões especiais, que possui diversas funções em diferentes games. O acessório é conectado no portátil no mesmo lugar do cartucho, e os cartões são lidos da mesma forma que um cartão de crédito. Você vai poder adicionar novas características, liberar fases entre o Game Boy Advance e o GameCube entre muitas outras coisas. A tecnologia que é usada no e-Reader vem com uma bateria para que dados ou games fiquem gravados. Assim a leitura dos cartões não precisa ser feita a todo momento. Os cartões possuem códigos conhecidos por Dot Code e que podem conter textos, imagens, sons, informações e até games inteiros para serem jogados em seu Game Boy Advance. A instalação do e-Reader é muito simples. É só colocá-lo na entrada dos cartuchos e ligar o Game Boy. Feito isso você apenas tem que escolher entre a leitura de um cartão, acionar o sistema de comunicação entre o portátil e o Game Cube - Que necessita de um cabo Link para que seja feita a comunicação - ou acessar informações ou mesmo games gravados. É claro que é necessário um certo cuidado na hora de fazer a leitura do cartão, afinal ele não é um cartão de banco. A Nintendo já começou a distribuir nas lojas alguns pacotinhos de cartões, só que infelizmente não existe previsão do aparelho em terras brasileiras.

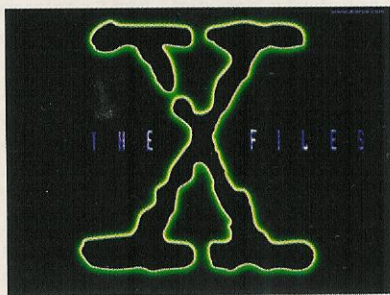
PlayStation 2

Veja o que de melhor sairá no mês de janeiro para o console da Sony. A lista de lançamentos para o PlayStation 2 é enorme, mas não se preocupe, selecionamos alguns dos melhores games que estarão no mercado norte-americano no começo do ano que vem. The Gateway, The Sims, Daredevil, Devil May Cry 2 são alguns dos grandes nomes. Veja a lista:

07 de janeiro de 2003 Dynasty Warriors 3: Xtreme Legends
14 de janeiro de 2003 The Sims
14 de janeiro de 2003 World Tour Soccer 2003 (This is Football 2003)
15 de janeiro de 2003 Daredevil
15 de janeiro de 2003 Dark Cloud 2
15 de janeiro de 2003 Malice
15 de janeiro de 2003 The Getaway
28 de janeiro de 2003 Devil May Cry 2

A empresa "Factor 5" responsável pela parte sonora do console GameCube acaba de anunciar que juntamente com a "DivX Networks", vai lançar um programa que vai permitir que o console rode vídeos em alta definição sem ocupar muito espaço no disco. O formato desse programa será o famoso DivX - Abreviação de "Digital Vídeo Express" que permite a compressão de filmes em DVD sem perder a qualidade de imagem. O novo software explora a capacidade do processador Gekko e o chip gráfico Flipper em paralelo oferecendo alta performance e novos recursos para a criação de novos games. O DivX para o GameCube foi criado para dar aos desenvolvedores de games uma solução muito completa, de uso fácil e muito potente para a compressão de vídeos. Com esta tecnologia, os desenvolvedores poderão abusar nos vídeos contidos em um game com uma qualidade bem superior à tecnologia atual, ou seja, os games terão vídeos com qualidade de DVD sem comprometer o espaço disponível no Mini Disco. Dessa forma a parte gráfica do game vai conseguir se superar cada vez mais. Segundo o presidente da Factor 5, eles já colocaram 2 horas de vídeo no disco do GameCube e a qualidade estava muito próxima a de filmes em um DVD comum. Ele ainda complementou que a Factor 5 está desenvolvendo um super game que irá explorar muito essa nova tecnologia de vídeo.

A nintendo revelou algumas novidades sobre o novo aparelho GameCube Game Boy Player, acessório que será capaz de reproduzir no GameCube os jogos do Game Boy Advanced. Game Boy Color e Game Boy. Como já foi anunciado pela empresa, o aparelho será conectado na porta paralela que fica abaixo do mesmo. Seus comandos podem ser feitos através do controle do GameCube ou mesmo pelo Game Boy Advanced ligado via cabo Link. O aparelho vem acompanhado de um disco de Boot para que a emulação seja realizada. Entre as novidades estão funções que podem ser acessadas pelo botão Z do controle do GameCube. O comando abre um menu durante a emulação, permitindo escolha de bordas diferentes como no Super Game Boy. Será também adicionada uma opção de autodesligamento do aparelho depois de determinados intervalos de tempo. O aparelho vai permitir o multiplayer de duas formas: jogadores podem utilizar o cabo Link para competir com outros jogadores, utilizando Game Boys ou outros GameCubes com o mesmo acessório. A empresa afirma que não haverá nenhum tipo de trava no aparelho. Seu lançamento é esperado para março de 2003.

Chegou a hora de um belo RPG estrear no XBox. A julgar pelo pouco que se sabe, em Sudeki controlaremos um grupo composto por quatro elementos que, além de muitas outras coisas, terá à sua disposição um variado conjunto de feitiços e armas. No princípio, a nossa personagem será Tal, depois à medida em que a ação vai desenvolvendo-se, vamos acrescentando os outros três membros do nosso bando. De resto, cada um dos nossos amiguinhos estará munido com um conjunto de particulares feitiços, que poderão ser acionados através da acumulação de pontos mágicos, recolhidos pelo caminho. Portanto, quanto maior for o número de membros que controlamos, mais poderosos nós vamos tornando. Sudeki deverá caprichar no aspecto visual, pelo menos a julgar pelo que diz a produtora do game. O mesmo será dizer que se esperam, entre outros aspectos, gráficos correspondentes às capacidades da 128 bits Microsoft, efeitos especiais lindos de morrer. Enfim, se confirmarem os prognósticos, poderemos estar diante de um RPG com capacidades mais que suficientes para satisfazer - durante aproximadamente 40 horas! - Os amantes destas andanças. Entretanto Sudeki não vê a luz do dia, o que só deverá acontecer no primeiro trimestre de 2003.

"Arquivo X" talvez um dos seriados mais conhecidos de todos os tempos. Os agentes do FBI **Fox Mulder** e **Dana Scully** fizeram seguidores ao redor de todo o mundo com suas investigações misteriosas e fantásticas. Agora ele terá o seu primeiro game inédito para Playstation 2 e XBox. O porta-voz da empresa "Fox Interactive", empresa que detém os direitos autorais do game, disse a imprensa que o comunicado oficial do lançamento do game será feito em breve. O game está sendo desenvolvido pela Black Ops ("Street Hoops" e Knockout Kings") e seguirá a linha horror e sobrevivência. Para quem ainda não ligou o nome à pessoa, essa linha é a mesma de "Resident Evil". **Jillian Anderson** (Dana Scully) e **David Duchovny** (Fox Mulder) farão a dublagem de seus correspondentes no game. Ainda não se sabe detalhes sobre o game, mas sabe-se que seu lançamento é esperado para o segundo trimestre de 2003.

O famoso Mega man está de volta em uma aventura totalmente nova e que promete revolucionar totalmente a conhecida forma de jogar Mega Man, um personagem que faz parte de uma das mais antigas séries da Capcom. O héroi passou por pouquíssimas mudanças em tantos anos de vida, a maior delas foi a sua última série "Mega Man X" que se passava 100 anos no futuro depois da morte do Dr. Light quando seu último protótipo totalmente consciente iniciou a construção de vários replicantes e teve início uma granda revolução. Começava a grande caça aos robôs e entravam em cena Mega Mam e seu amigo Zero. Sigma, o robô que começa a revolução, parece estar sendo liderado por X o protagonista das séries anteriores. O game quebra todas as tradições dos games anteriores. O protagonista da série agora usa uma pistola ao invés do tradicional canhão no braço. As fases baseadas em 8 fases terminaram, agora elas foram substituídas por missões com objetivos determinados. Ao invés de ganharem armas quando destroem os chefes, eles recebem itens que aumentam habilidades ou dão mais experiência. Existem além de todas as mudanças uma contagem de tempo entre as fases. Todas essas mudanças podem assustar aos veteranos de Mega Man, mas mudanças são sempre bem-vindas.

Além de se tratar do primeiro RPG para o 128 bits Nintendo, Phantasy Star Online Episode 1 & 2, tal como o próprio nome indica, marca a estréia das experiências online do cubo. O pacote, como não podia deixar de ser, está cheio de surpresas, incluindo novas raças e mundos para explorar. Antes de mais nada, vamos esclarecer esta história do 1&2! Em PSO Episode 1&2 esperam-nos cenários de um mundo futurista, com seis diferentes zonas temáticas. Em cada uma delas será, por exemplo, possível encontrar castelos, ruínas, florestas, montanhas e praias. Nesse universo, Humanos, Nowmans e Androids dividem o protagonismo, sendo que cada uma destas raças possui, nas suas fileiras, Hunters, Rangers e Forces. Como é costume, distinguem-se pelas suas capacidades em executar determinadas tarefas. Por exemplo, os seres que pertencem à Force possuem aptidões especiais para lidar com magias. Agora, imaginem o que será poderem juntar-se aos amigos para, em equipe, combaterem criaturas sinistras, trocarem armas ou partilharem magias... tudo online! Pois é, mas por enquanto só podem mesmo imaginar. Isto porque o lançamento do sistema que permitirá ligar os cubos à rede ainda nem sequer tem data prevista para a Europa. Portanto, enquanto os nossos amigos da Terra do Tio Sam se divertem com as delícias de PSO, aqui o pessoal do Velho Continente continua mergulhado nas trevas... Em termos de som, prevê-se que sejam incluídas umas musiquinhas bem ao estilo RPG. Ou seja, cada um dos diferentes cenário deverá fazer-se acompanhar de uma apropriada trilha sonora, que ajudará a criar o ambiente pretendido.

The legend of Zelda

O maior sucesso da Nintendo está de volta

A Lenda está de volta...

Quem já não passou horas e horas na frente da TV jogando seu game favorito? Perdeu dias inteiros tentando resolver aqueles puzzles e não conseguiu de jeito nenhum, a não ser com a ajuda de algum amigo que já tinha terminado ou jogado o game. São aqueles RPGs que tiram nosso sono, mas mesmo assim nós os adoramos, e acreditem, eu só estou aqui hoje escrevendo essa matéria para vocês amigos leitores, graças a um desses RPGs. Agora vamos deixar a nostalgia de lado e comentar sobre The Legend of Zelda, talvez o maior RPG de todos os tempos, claro que outros vieram para desbancá-lo e até conseguiram, lógico que estamos falando de gráficos, som, jogabilidade... Mas nenhum game tira a hegemonia que Zelda tem no mundo dos games e em nosso coração. Semanas antes do lançamento do GameCube no Japão, a Nintendo deixou muita gente em estado de choque ao mostrar um The Legend of Zelda completamente alterado: um mundo de fantasia havia passado para um mundo de desenhos animados! Os detalhes seguintes foram dados na E3, e desde então os fãs começaram a ver o céu mais azul, pois mesmo dentro de um título graficamente tão diferente quanto brilhante, a mecânica e estilo de jogo que deram fama à saga estão bem presentes. Até o momento, ainda não são muitas as novidades relativas ao novo The Legend of Zelda, apesar da Nintendo continuar a afirmar que, até o final de 2002, o jogo estará disponível no Japão, e que no início de 2003 chegará aos Estados Unidos. Nesta nova aventura, damos de cara com o nosso herói vivendo na paz familiar de um vilarejo que parece estar fora da conhecida Hyrule. Nos é apresentada a sua avó e, mais importante, a sua irmã Arilla. Quando Link está estreando sua nova luneta que foi presente de seu aniversário, ele observa um pássaro que captura uma pessoa e logo a larga, pois a criatura foi atingida, ele vai até o local investigar e a aventura tem início... O curioso é que nada foi mencionado sobre Ganom ou Zelda, sendo eles personagens de suma importância. Aproveito para dizer que este lado familiar da história é mesmo um dos maiores receios dos fãs, que temem ver deixado de lado todo aquele conceito misterioso criado em The Ocarina of Time. Basta recordar que Link sempre foi um rapazinho misterioso, vindo de um local que nem ele conhecia. Mas voltemos ao jogo. O uso do *cel-shading* e do traço assumidamente *cartoon* retirou aquele lado mais obscuro de Link, que agora surge com enormes olhos e uma farta cabeleira loura. Enfim, o herói tem agora um ar de rapazinho comum e até solta alguns gritos, contribuindo decisivamente para uma mudança da atmosfera - é bom recordar que, nos episódios anteriores, a história se

movia ao sabor do texto, sem vozes. Com ou sem vozes, somos convidados a encarnar Link e a percorrer um enorme mundo 3D apenas com os nossos sentidos e uma espada na mão. À medida que o jogo vai decorrendo, aprendemos novos truques na arte de manejar a espada, a usar um escudo e até magia. Além de combates e exploração, não faltam os puzzles, afinal uma das imagens de marca de Legend of Zelda. Ah, e não forma de *minigame* ou será parte importante do desenrolar da história. Este Zelda está esplêndido graficamente, com animações absolutamente detalhadas e enorme fluidez. O mundo 3D está igualmente detalhado e os efeitos de luz são espantosos, como por exemplo as sombras que tapam metade da face do nosso Link. O já criticado uso de 30 frames por segundo tem precisamente o objetivo de nos deliciar com cada

"Quando Link está estreando sua nova luneta, ele observa um pássaro que captura uma pessoa e logo a larga, pois a criatura foi atingida, ele vai até o local investigar e a aventura tem início..."

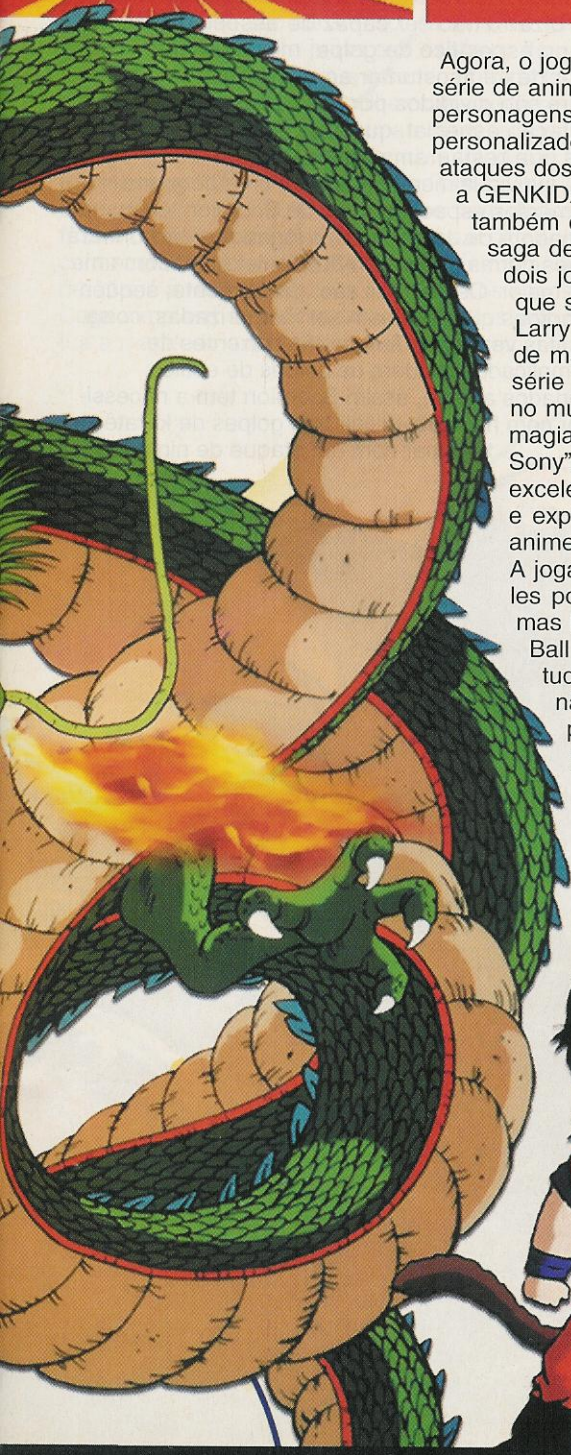
podemos esquecer os enormes *bosses*, várias vezes maiores que o corajoso Link! Uma das novidades é a capacidade de Link apanhar armas que os inimigos deixam cair. Além disso, o *hookshot* (gancho) está de volta com algumas inovações: não só vão sentir o efeito da gravidade quando lançam a corda, como vão ter direito a *cut-scenes* animadas quando o gancho prende-se a alguma coisa. Link vai ter também novas habilidades em alto mar, ou seja, dentro do barco vamos ser verdadeiros marinheiros, içando a vela e vendo para que lado o vento sopra a fim de atingirmos os objetivos exigidos. Resta saber se a parte aquática surgirá em detalhe. Inovações à parte, a Nintendo afirma que o objetivo foi tornar The Legend of Zelda um cartoon interativo. Acreditamos que isso será conseguido, até porque o maior teste é outro: encontrar um equilíbrio entre este novo mundo animado e as características que fizeram este título ser amado por milhões de *gamers*. Qual será o resultado final?! Com toda certeza será o melhor já visto em todo o mundo do vídeo-game até hoje.

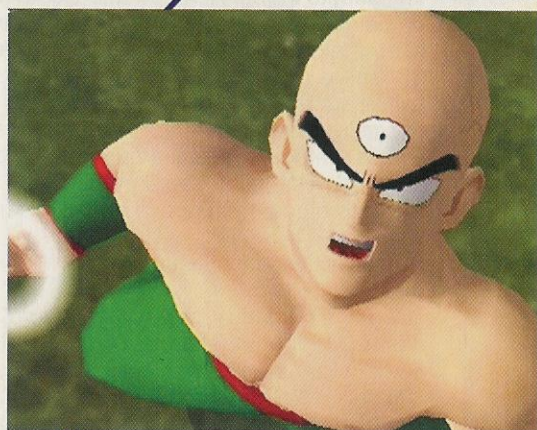
A expectativa é realmente grande com relação a esse game. Vamos esperar pra ver.

DRAGONBALL Z BUDOKAI
O Anime no seu Playstation 2

Um dos maiores sucessos da TV mundial dos últimos tempos, com certeza foi a série de desenhos animados Dragon Ball e Dragon Ball Z. A série Dragon Ball, criada pelo mestre do anime Akira Toriyama em 1986, durou até 1997. Com 508 episódios, que foram divididos em três partes: Dragon Ball (153), Dragon Ball Z (291) e Dragon Ball GT (64). Muitos capítulos da série são inesquecíveis para as pessoas que acompanharam um mínimo do anime. Uma das fases mais divertidas do anime sem dúvida a primeira, onde Goku é apenas uma criança que está descobrindo muitas aventuras e amigos que vão acompanhá-lo por toda a série. Uma das personagens que ele conhece é a pequena Chichi, eles se encontram quando Goku chega à montanha de fogo onde moram Chichi e seu pai. Ela se apaixona por Goku e diz que eles ainda vão se casar, dito e feito, ela acaba se tornando a esposa de Goku.

"Além de tudo, a série "Dragon Ball" é um dos maiores fênomenos dos quadrinhos japonses."

Entre tantos altos e baixos, a série perdurou por anos sem demonstrar o menor sinal de desgaste, pelo contrário, com o passar dos anos Goku e sua turma foram arrecadando mais e mais fãs fiéis a sua saga. Uma legião de admiradores crescia através do mundo, conseguindo com isso uma variedade impressionante de longa-metragens principalmente para o cinema japonês e produtos dos mais variados tipos, que vão desde brinquedos até games. Além de tudo, a série "Dragon Ball" é um dos maiores fênomenos dos quadrinhos japoneses. Só que como os E.U.A e Brasil receberam a série com uma enorme defasagem, e aparentemente algum preconceito, os jogos originais para SNES, Saturn e PlayStation já não tinham mais muita razão para serem publicados por aqui. Felizmente, a Infogrames e a Bandai se uniram para criar uma nova geração de jogos baseados nesses lutadores poderosos. "Dragon Ball Z: Budokai", Goku, Gohan, Cell, Freeza, Krillin, Nappa, Trunks, Raditiz, Piccolo e todos os personagens do desenho estarão nesse game de luta para o PlayStation 2. Até alguns mais "fraquinhos" como Ten-Shin-Han e Yancha estarão disponíveis no game. É do conhecimento geral que as versões dos games da série anime nunca foram lá muito boas. Mas, agora, a Infogrames, que com muito custo, conseguiu uma das licenças mais cobiçadas no mundo dos games, decidiu tentar a sua sorte em formato beat'em up. E, ao que parece, pode ser que desta vez a coisa resulte em um verdadeiro game de Dragon Ball. Pelo menos, Gen Fukunaga, presidente da FUNimation, deu o seu aval ao jogo e mostra-se muito otimista. O responsável nipônico fala numa verdadeira experiência Dragon Ball Z, até porque Budokai conta com uma precisão fantástica dos personagens e cenários seguindo à risca o que era o anime. Pode-se acrescentara isso o fato das vozes serem as mesmas dos atores da saga no anime. Dragon Ball Z Budokai possui cinco modos de jogo, vinte e nove níveis de combate intenso e mais de 60 combos entre ataques e defesas. Tudo isso com pequenos vídeos durante o game que explicam a trama. Vão ser três modos no game: Story Mode, em que as lutas serão entre os Saiyan, Namek e Androids; Duel, o clássico "um contra o outro", seja um amigo ou seja o computador; Practice: modo de treinamento para guerreiros inexperientes; World Match, escolha qualquer um dos personagens e aventure-se pelo mundo, lutando para conseguir dinheiro e prêmios até chegar à final do torneio Budokai. Há ainda o modo Edit Skills, no qual poderá melhorar suas habilidades como guerreiro.

Agora, o jogo para Playstation 2 se manterá fiel à série de animação, trazendo ao todo vinte e três personagens, todos com os seus golpes bem personalizados. Vão aparecer até os super ataques dos desenhos, como o KAMEHAMEHA e a GENKIDAMA. Na lista de revelações estão também os anúncios de um story mode fiel à saga de Toryama e de um multiplayer para dois jogadores, ousado e diferente de tudo que se conhece em termos de Multiplayer. Larry Sparks, vice-presidente internacional de marketing da Infogrames, afirmou: "a série já alcançou o status de blockbuster no mundo todo e nós trouxemos toda a magia de Dragon Ball para o console da Sony". Os efeitos especiais do game são excelentes, eles vêm carregados de brilho e explosões da mesma maneira que o anime; o que acompanha o ritmo do game. A jogabilidade não fica para trás, os controles podem parecer complicados no início mas logo você vai pegar o jeito. Dragon Ball Z: Budokai promete trazer aos games tudo aquilo que os outros jogos da série não conseguiram fazer. Budokai virá para tapar o buraco que falta nos games de Dragon Ball.

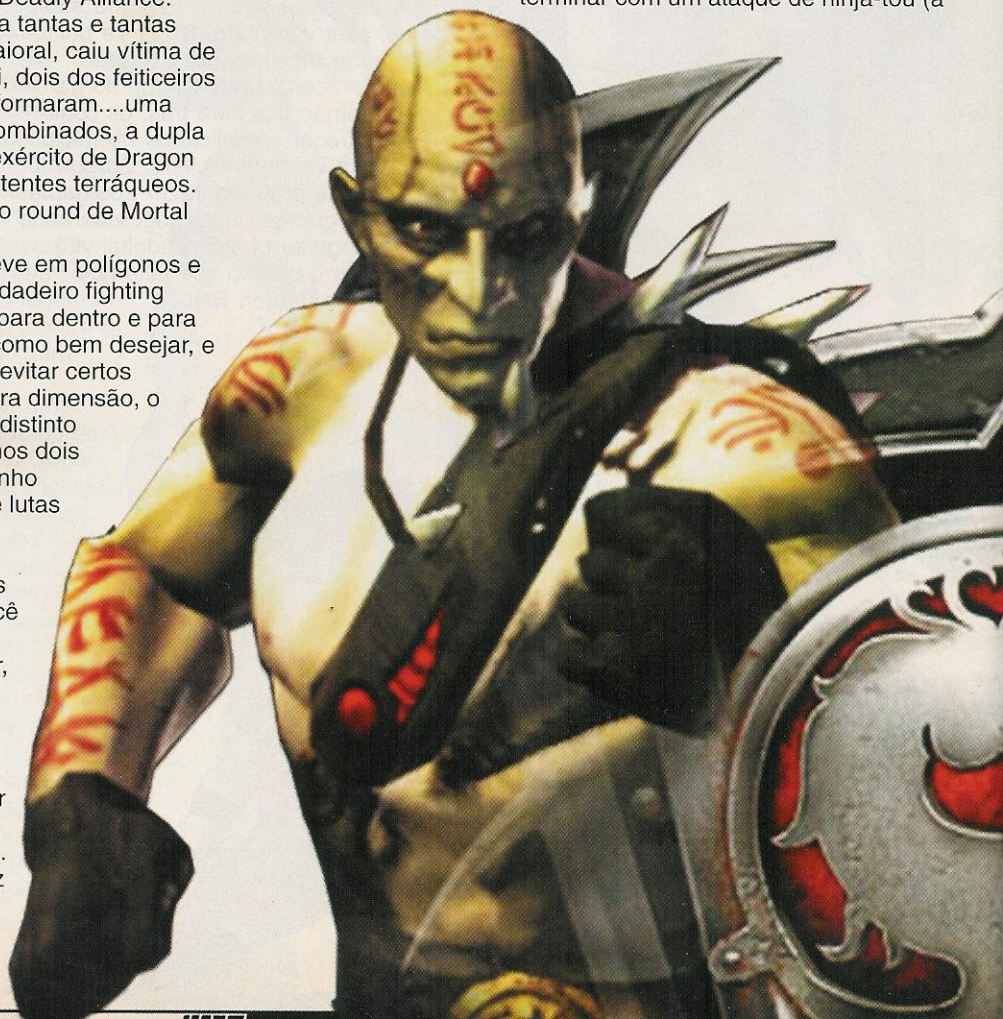
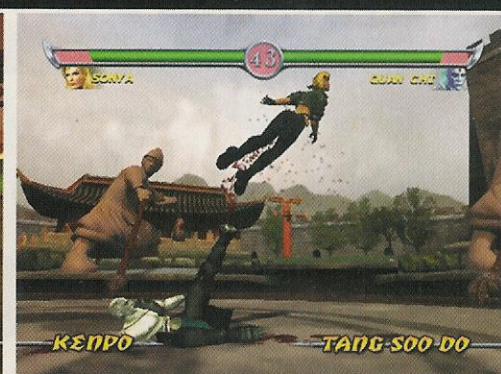
MK:Deadly Alliance

A receita da Midway para espantar a maré de azar

Poucas séries de games conseguiram se tornar peças-chave e ganhar notoriedade por méritos próprios, sem a necessidade de uma campanha progressiva de marketing. Quando chegou, pela primeira vez, aos arcades e consoles, Mortal Kombat já mostrava uma violência acima do normal, mesmo que para um jogo de luta. Nunca, antes, tantos sprites e pixels de tons avermelhados foram utilizados à exaustão para produzir uma sensação no jogador: a de que realmente estava esmurrando e quebrando as fuças de seus adversários virtuais, com direito a baldes e mais baldes de sangue escorrendo pela tela. Os tempos são outros; os jogadores também; mas uma coisa continua dita e certa; a galera atual está procurando por mais derramamento de sangue ainda. Para esses, Mortal Kombat: Deadly Alliance é um prato cheio. Na metade dos anos noventa, a simples menção de MK já era vista com desdém pela maioria dos jogadores e por uma boa razão, pois a qualidade dos jogos foi decaindo. E a Midway, a empresa criadora dos personagens, já estava cansada de ser motivo de chacota, porque suas últimas investidas com a série (MK Mythologies: Sub-Zero e MK: Special Forces) foram um fiasco inesquecível.

Deadly Alliance já começa de um jeito pouco comum para a saga, matando Liu Kang, o avatar preferido da escória de Mortal Kombat. Sim, o monge shaolin, o mais jovem e rápido lutador do torneio é história, em Deadly Alliance. Mesmo tendo lutado e defendido a Terra tantas e tantas vezes. O pobre, que até então era o maioral, caiu vítima de um ataque de Shang Tsung e Quan Chi, dois dos feiticeiros do Outworld que uniram suas forças e formaram....uma aliança mortal. Usando seus talentos combinados, a dupla de bruxos planeja reviver o invencível exército de Dragon King com as almas dos maiores combatentes terráqueos. Assim, o ringue é montado para o último round de Mortal Kombat.

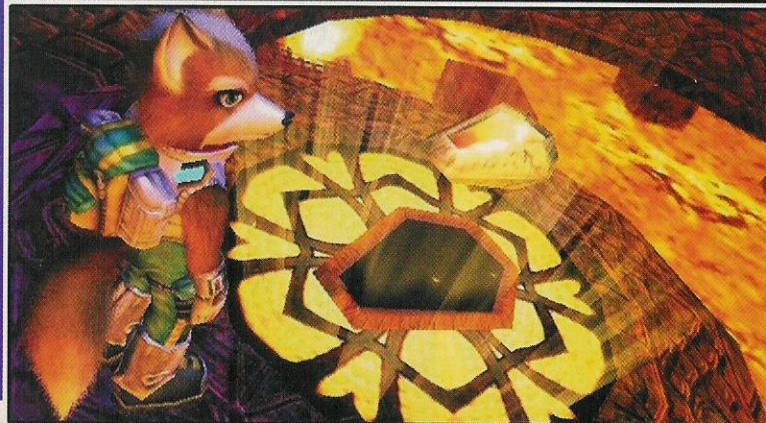
Enquanto Mortal Kombat 4 tocava de leve em polígonos e passadas 3D, Deadly Alliance é um verdadeiro fighting game tridimensional. Você pode andar para dentro e para fora dos cenários, movendo o joystick como bem desejar, e esta é uma tática bastante efetiva para evitar certos ataques. A despeito da adição da terceira dimensão, o título faz um bom trabalho ao manter o distinto sentimento Mortal Kombat, que existe nos dois primeiros jogos. Seguindo por um caminho diferente dos demais representantes de lutas 3D, saltos com chutes são vivos e bem executados, embora você nem sempre possa ligá-los a combos, coisa que, nos velhos tempos, era fácil de projetar. Você também pode saltar sobre projéteis inimigos o que é um pouco aborrecedor, visto que é possível simplesmente desviar deles, esquivando-se lateralmente.

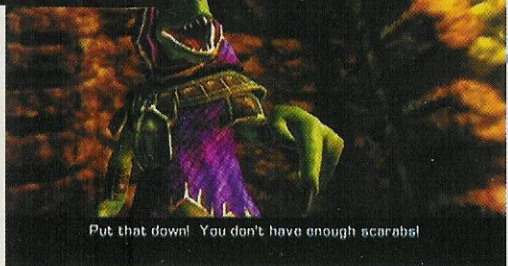
Talvez, a mudança mais grave no tom deste Mortal Kombat é que cada lutador pode utilizar apenas três estilos de luta. Um deles é sempre baseado em armas. Por exemplo, o conhecido Scorpion traz o hapkidô, karatê e a espada ninja para seu menu de técnicas de combate. Cada estilo tem sua única lista de movimentos (aproximadamente trinta), ou então ataques e combos, e você pode alternar entre os estilos via um botão de seleção dedicado. Estranhamente, as convenções de MK de soco alto, chute baixo e os demais movimentos foram arrancadas. Agora, você simplesmente tem quatro botões de ataques genéricos que podem ativar uma variedade de diferentes tipos de movimentos, de acordo com o personagem utilizado. É um pouco bizarro não ser capaz de associar cada botão com um tipo específico de golpe, mas isso não impede o jogador de se acostumar ao novo sistema. Os controles também são divididos por um botão de bloqueio e um de movimentação especial, que acionam recursos como armas e insultos que restauram energia.

Os personagens, individualmente, guardam uma pequena seleção de movimentos especiais, caso de Scorpion, com sua lança e a metralhadora de Jax. Porém, o jogador se encontrará usando os ataques normais e os combos "enlatados" com uma freqüência muito maior. Os combos são, tão somente, seqüências casuais de botões que precisam ser memorizadas, coisa que acontece muitas vezes em Tekken. As correntes de combos mais complicadas incluem os botões de estilos (aqueles mencionados acima), assim Scorpion tem a necessidade de começar com hapkidô, infligir três golpes de karatê e terminar com um ataque de ninja-tou (a

espada ninja). Trapacear é muito fácil, e é possível realizar combos ainda mais impressionantes, encostando seus oponentes nas paredes da arena. Um detalhe interessante é que umas poucas correntes de combos variam entre golpes altos e baixos - a maioria deles são altos. Isso, de uma maneira geral, limita o jogo de suposição alto-baixo que existe no coração de muitos lutadores, fazendo com que o sentimento de luta fique bem simplificado. É possível escolher entre vinte personagens, mas quem estiver esperando algumas caras famosas pode ir se conformando. Por outro lado, muitos lutadores favoritos foram resgatados, como Johnny Cage e Raiden, que estão aqui mais uma vez para distribuir uns sopapos bem dados. Só que eles fazem o que sabem de uma forma bem diferente daquela que conhecemos há tempos. Cyrax perdeu sua assinatura registrada, que é a rede de captura, enquanto os socos múltiplos de Cage simplesmente desapareceram. Mas isso com certeza não tira a magia do game, vale a pena conferir.

Star Fox Adventures

Fox está de volta. Agora melhor que nunca.

Em um ano em que as grandes indústrias de games nos trazem alguns títulos bons e outros de gosto duvidoso, achamos que seria muito difícil haver um lançamento pelo qual realmente valesse a pena passarmos bons momentos na frente da TV. Agora a espera por esse título terminou, pois a conceituada produtora Rare, responsável por games como: Donkey Kong, GoldenEye 007 etc, traz a todos nós seu lançamento Star Fox Adventures: Dinosaur Planet. O lançamento desse título veio acompanhado de muita polêmica. A princípio "Dinosaur Planet" seria lançado para o console Nintendo 64 pois já era considerado um game "antigo". Isso porque o anúncio de seu lançamento no console de 64 bits nunca se realizava, logo depois, foi anunciado que teria versões para os dois consoles da Nintendo e, enfim, a confirmação de lançamento apenas para o GameCube. Alguns exemplos dessa migração de games entre consoles não é nenhuma novidade, muitos dos jogos que sairiam para o Nintendo 64 acabaram caindo no GameCube como é o exemplo de Eternal Darknes. Tudo isso devido à falta de interesse que o Nintendo 64 parece ter provocado nos gamers em geral. Alguns atribuem esse fracasso ao fato de o console ainda usar o obsoleto sistema de cartuchos, sendo que seus oponentes já estavam usando há muito tempo os CDs, afinal os cartuchos não poderiam suportar a grande capacidade gráfica que a maioria dos games de hoje, e também pelo motivo da falta de bons títulos disponíveis para o console. Este viria a ser um game em terceira pessoa com uma aventura centrada em um planeta habitado por dinossauros, que viria também com belissímos gráficos, explorando ao máximo a capacidade de um cartucho. Muitos esperavam pela tão prometida "revolução visual" no Nintendo 64 e seu ultrapassado sistema de cartuchos, mas o tempo passou e nada foi feito. Até que depois de muito tempo veio o anúncio oficial e agora os dinossauros chegam ao GameCube com muitos personagens trocados e nova história. Agora, depois de muito tempo, se apresenta o game "Star Fox Adventures: Dinosaur Planet" ou simplesmente chamado de Star Fox Adventures. A jogabilidade se manteve praticamente intocada em vista de que estava previsto para sua versão original, mas com gráficos totalmente renovados, com ambientes maiores, texturas impressionantes e muito mais. O carismático Fox McCloud é mais uma vez convocado a ser o protagonista da história. Como o próprio nome sugere, o game se passa em um mundo pré-histórico com um ditador chamado General Escales. Fox e seus amigos Peppy, Sleppy e Rob, o robô, retornam ao planeta oito anos depois da

derrota de Andross que aconteceu no "Star Fox 64". Depois desse acontecimento o General Escales seqüestrou a princesa do planeta Dinossauro. Chegam as novidades. Surge Trick, um triceratops que acompanha Fox por toda a história o ajudando em momentos cruciais. Fox conhece também Krystal, uma felina que será uma valorosa aliada durante a aventura. A única ausência é a de Falco, o quarto integrante da formação original, mas a Rare não descarta a provável aparição do personagem no desenrolar da trama, afinal Star Fox não seria o mesmo sem todos os seus personagens originais. A parte gráfica causou muito espanto. À primeira vista foi notado que o engine do game era baseado na versão do Nintendo 64. Alguns objetos e texturas se apresentavam com uma qualidade inferior para o GameCube, mas a Rare não deixou por menos e logo foram surgindo imagens de "deixar o queixo caido". Tudo isso para não desagradar aos fiéis fãs da série Star Fox. Os gráficos do game foram baseados em uma tecnologia chamada de Fur-Rendering que, quem não conhece é a mesma usada no desenho da Disney "Monstros S.A". É claro que toda essa tecnologia não seria usada igualmente como foi no desenho animado, mas você poderá observar que os pelos da raposa Fox estão muito próximos do real. Os efeitos sonoros não deixam nada a desejar. São trilhas sonoras épicas e quase cinematográficas para um game espacial e a preparação de vozes está a todo vapor para que os personagens ganhem mais vida e carisma entre os gamers. O que impressiona é o detalhamento e ambientes imensos onde Fox e sua turma têm total liberdade de movimentos tanto na sua nave quanto no solo. Um ótimo game de aventura que chega a superar até mesmo Mario Sunshine. O carisma adquirido pela série Star Fox vem desde o Super Nintendo e permanecerá por muito tempo no que depender de Star Fox Adventures.

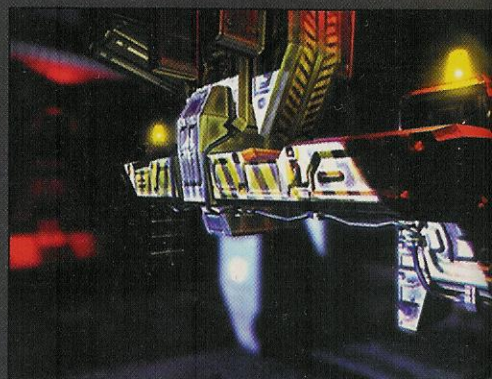
Put that down! You don't have enough scarabs!

HALO 2

A GRANDE APOSTA DO XBOX

Halo foi considerado um dos maiores sucessos do X-Box até o momento, com mais de um milhão de cópias vendidas nos Estados Unidos; foi eleito o game do ano e um dos melhores FPS (First Person Shoters) pela Academy of Interactive Arts and Sciences; eles são uma espécie de Oscar dos games.

Além disso tudo, chegará em breve a sua continuação que foi anunciada oficialmente pela Microsoft para o seu console. Nada melhor nessa indústria do que uma continuação de um game de grande sucesso como o shooter Halo, para alavancar as vendas de um videogame. Foi assim com o PlayStation 2, que teve continuações como Final Fantasy e Gran Turismo entre outros; e com o GameCube, que recebeu um novo Smash Bros e uma continuação de Star Fox. Apesar de ser um console novo no mercado e sem antecedentes o X-box parece que já entrou nessa moda. Halo 2 ainda não tem um nome determinado, mas sabe-se que seu lançamento está previsto para o natal de 2003 de acordo com a revista oficial UK X-Box. O game continuará com a saga de Master Chief, um supersoldado, treinado para combater uma organização alienígena chamada Covenant, que matou milhares de pessoas e agora planejam destruir a Terra. Desta vez a ação se desenvolve na Terra e em órbita em volta do planeta. Muitas novidades estão sendo prometidas como, um número maior de novas armas (Muito delas roubadas dos inimigos derrotados), mais mapas e pelo menos o dobro de veículos que podem ser dirigidos.

"Halo 2 trará também, além do modo singleplayer, um modo multiplayer pela internet para ser jogado através do site X-Box Live."

Halo 2 trará também, além do modo singleplayer, um modo multiplayer pela internet para ser jogado através do site X-Box Live. Halo 2 está sendo desenvolvido pela Bungie Studios e de acordo com J.Allard, um dos diretores da Microsoft em entrevista à revista oficial inglesa da X-Box, a data de 2003 é muito tardia mas tem um motivo: "É uma data muito tarde, mas prova que a Microsoft está pronta para esperar e deixar a Bungie produzir um novo e bom trabalho, e não irá pressionar para ter um joguinho "vulgar" só para arrecadar um dinheiro fácil". Ainda de acordo com o diretor, Halo 2 utilizará muito o seu ambiente online. A Microsoft quer realmente um dos mercados mais concorridos do mundo, o mercado dos games, e com esse ótimo lançamento vai entrar na briga.

MINORITY REPORT

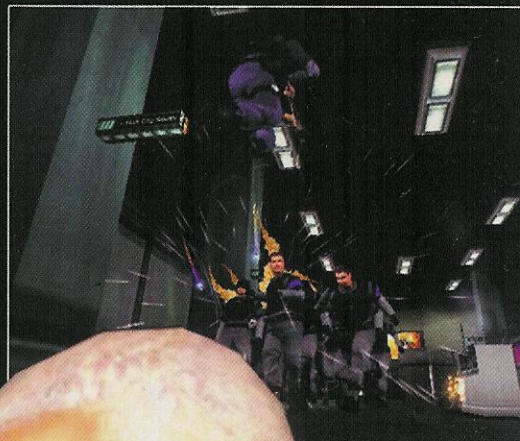
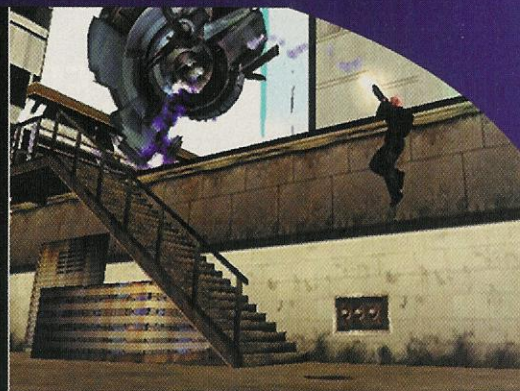
Agora você é o criminoso

Vimos o futuro e... é de morte. Trata-se apenas de um dia de trabalho para um membro altamente treinado do esquadrão Precrime... e eles estão à procura de novos recrutas.
Steven Spielberg está de volta com mais um sucesso. Depois de E.T ou O Resgate do Soldado Ryan, chega aos cinemas Minority Report, (não se preocupe, essa não é mais uma daquelas críticas chatas de cinema) que também chega para o GameCube. Minority Report se passa em um futuro em que os assassinatos são previstos antes de acontecerem, podendo, assim, ser evitados. Tom Cruise interpreta o detetive Jonh Anderton que trabalha em um novo regime que permite aos policiais testemunhar, verificar e evitar atos homicidas antes mesmo de acontecerem.

"O jogador controla Anderton em cenários 3D totalmente detalhados e amplos. A ação do game vem com elementos de Shooter com certa furtividade como em Metal Gear."

Mas infelizmente esse sistema supostamente infalível vira-se contra ele, que acaba sendo acusado de cometer um pré-assassinato, ou seja, ele está em fuga por um crime que ainda não cometeu. No jogo e no filme Jonh tem de correr para limpar seu nome e desvendar todo o mistério e conspiração por trás dos fatos. O jogador controla Anderton em cenários 3D totalmente detalhados e amplos.

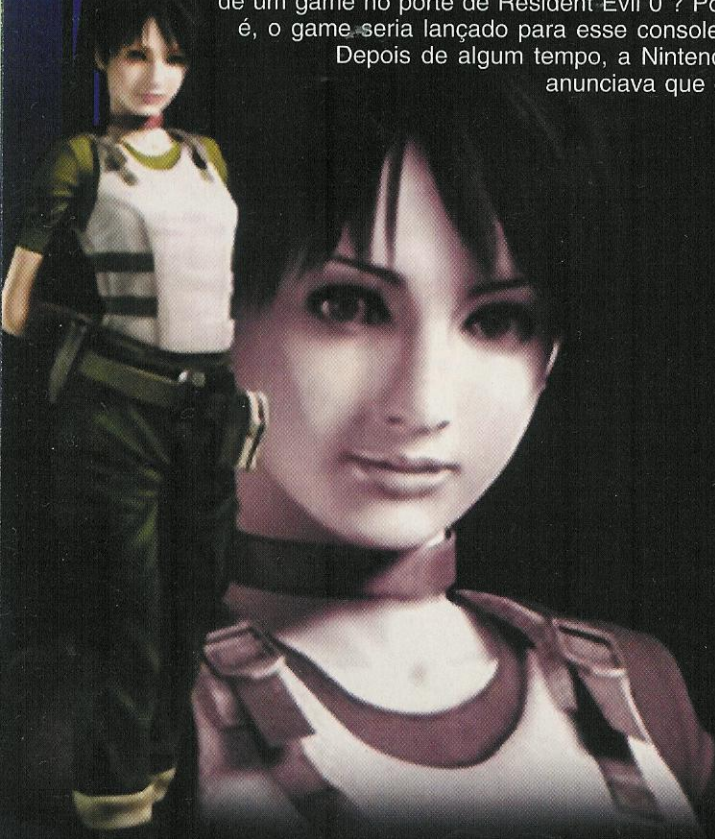
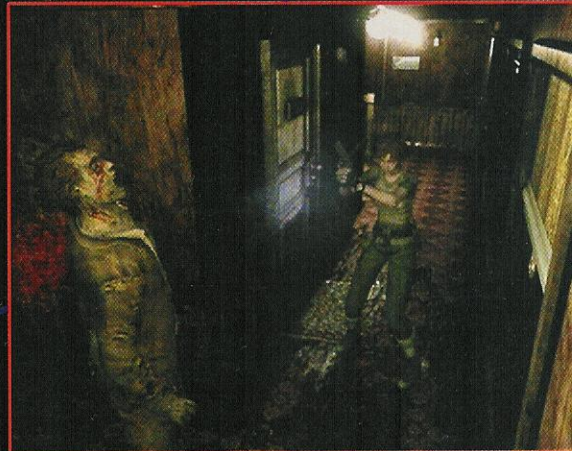
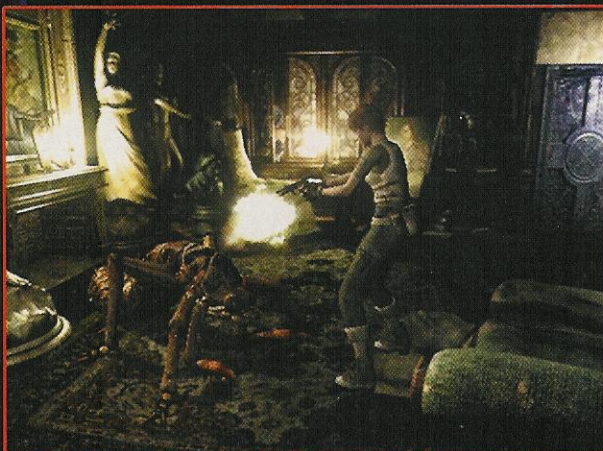
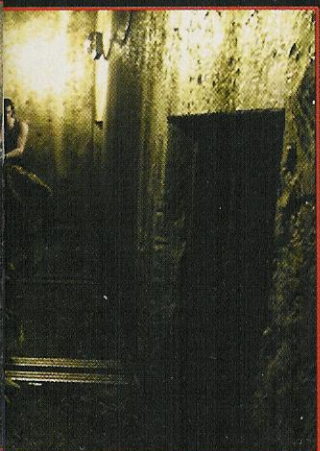
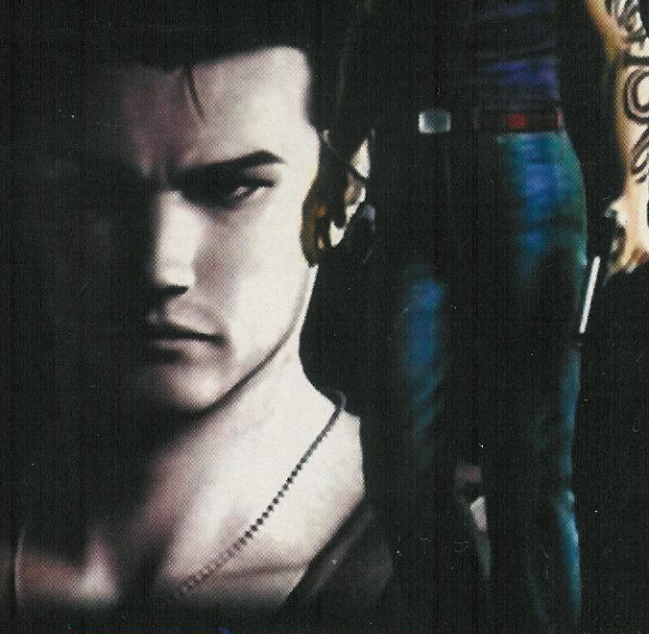
A ação do game vem com elementos de Shooter com certa furtividade como em Metal Gear. Em certos momentos pode-se passar despercebido por oponentes, já em outros a luta é inevitável. O arsenal é bem variado. Anderton possui uma arma de plasma que arremessa o adversário a uma boa distância.
E uma das atrações de Minority Report é a possibilidade de atacar seus inimigos contra as paredes ou outros objetos e alavancar um efeito dominó, que seria a lei da cinemática ao contrário (Coisas de físico). Este conceito altamente original e mentalmente doloroso baseia-se numa história de Philip K. Dick, cujos esforços anteriores incluem a história original do grande Blade Runner. O lançamento do jogo (que irá espelhar o conceito do filme) está previsto para o final do ano. Ainda é cedo para falar, mas está prometido um jogo de ação e aventura em terceira pessoa, incluindo muitos dos cenários, armas e engenhocas do filme. A parte gráfica não decepciona. São personagens renderizados totalmente em 3D e ainda belíssimos efeitos visuais. De acordo com os produtores as três versões do game (PS2, Gamecube, XBox) serão muito parecidas. Muitos dos filmes que acabam saindo das telas para os vídeo games não têm uma boa antecedência de sucesso, mas é claro que sempre existem exceções e Minority Report tem grandes chances de ser uma.

GAMECUBE # Resident Evil 0

Você conheceu todo o terror. Agora é hora de saber como tudo começou...

Resident Evil é, com certeza, uma das séries mais conceituadas do universo gamer. Ele foi o verdadeiro precursor do gênero Survivor Horror, a Capcom e o seu criador Shinji Mikami são os responsáveis pela grande fama do estilo no Japão e em terras ocidentais. No ano de 1999 a Capcom revelou que tinha planos para lançar Resident Evil 0, um episódio que explicaria os fatos ocorridos na mansão de Raccoon City. Isso causou um enorme alvoroço entre os fãs da série, e além disso levantou-se uma polêmica, a de como o Nintendo 64 suportaria com a sua pouca capacidade de um game no porte de Resident Evil 0 ? Pois é, o game seria lançado para esse console. Depois de algum tempo, a Nintendo anunciava que o game não sairia mais para o 64 e sim para o GameCube, com sons e gráficos que levariam a série para lugares nunca antes imaginados.

É chegada a hora de enfrentar o terror novamente, Yoshiki Okamoto, o responsavel pela série, garante que Resident Evil Zero é o game mais difícil de todos. Um game que não é uma continuação, e sim um capítulo que antecede o primeiro Resident Evil, que teve sua estréia no Playstation. É hora de matar zumbis, hunters e todos os monstros do tipo. E não é só isso, saberemos muito mais sobre a Umbrela e talvez o motivo do final da equipe Bravo. Algumas coisas foram alteradas na jogabilidade, como a possibilidade de soltar itens por qualquer lugar do cenário ou trocar o controle entre os personagens principais.

" Zumbis e outras criaturas bestiais começam a caçá-la, até que ela finalmente se encontra com Billy, que oferece ajuda deixando-a sem muitas opções do que fazer:"

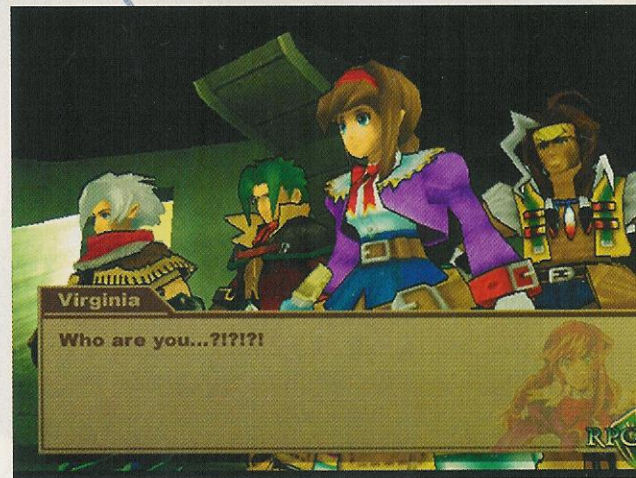
Rebecca Chambers, médica dos S.T.A.R.S. é enviada junto com sua equipe para Raccoon City para que crimes estranhos e desaparecimentos sejam investigados de perto. Um acidente com o helicóptero que os transportavam, numa noite com forte tempestade, faz com que seu grupo encontre um carro na densa floresta, com seus ocupantes mortos de maneira abominável. O carro transportava um assassino perigoso (Billy Coen), sentenciado à morte, acusado de matar 27 pessoas em uma missão africana. Billy foi o único sobrevivente de um acidente que ocorreu com o carro que o transportava para a penitenciária do estado, nas montanhas de Arklay, ele foi dado como morto. Assim como o Rebbeca's Report informa: (Arquivo do Resident Evil 2 - Versão N64). "No dia 23 de julho, um veículo foi encontrado nas montanhas da Arklay. Cadáveres de membros e um corpo não identificado foram encontrados. De acordo com as informações de militares o corpo não identificado foi identificado como sendo de Billy Coen, que estava sentenciado à pena de morte devido às ordens da corte do dia 22 de julho. Enquanto Coen era transferido via acompanhamento da marinha, eles devem ter sofrido algum acidente. As

autoridades militares solicitaram que nós descobríssemos o corpo de Coen como prova da morte dele. Mas devido às circunstâncias descritas acima, será difícil recuperar o corpo. Peço que este seja temporariamente fechado até outras descobertas." A equipe toda se divide na tentativa de encontrar Billy. Rebecca, acaba se aproximando de um trem, parado sobre os trilhos que cruzavam a inóspita floresta. Logo de cara a jovem percebe que não está sozinha nos vagões do estranho trem. Zumbis e outras criaturas bestiais começam a caçá-la, até que ela finalmente se encontra com Billy, que oferece ajuda deixando-a sem muitas opções do que fazer: Enfrentar os monstros sozinha, ou unir-se a um possível homicida? Rebecca, depois de muito pensar, acaba aceitando Billy como parceiro dando início à aventura. O mais legal desta primeira aventura é que várias dúvidas que antes pairavam no ar relacionadas a Umbrella Corporation e alguns dos personagens são esclarecidas. É claro que muitas outras acabam surgindo, deixando aquele ar de quero mais e servindo de "gancho" para outras aventuras. Esse Resident estava sendo produzido sobre o mais absoluto sigilo e sua finalização só foi revelada praticamente com o lançamento do game. Resident Evil 0 tem um grande diferencial que é o de poder controlar os dois personagens ao mesmo tempo, ou não... Dependendo da hora e do lugar que estejam. Você pode ao simples comando do botão X mudar entre Bill ou Rebecca, dando ordens para que o outro te siga, fique parado em determinados locais, em posição defensiva, de ataque e algumas outras coisas. Pode-se até controlar o segundo personagem com o botão C-stick, posicionado-o melhor durante alguns combates. Isso acrescentou algumas boas chances de melhorar a jogabilidade e criar momentos de interação entre os personagens. Outra mudança são os baús, eles não estão mais presentes no game, agora os itens poderão ser deixados no chão e para pegá-los novamente você terá que voltar ao local onde foi deixado, ao contrário do que parece, isso só complicou mais as coisas. Há a possibilidade de troca de itens pelos personagens quando eles estão próximos um do outro; dessa forma os puzzles poderão ficar muito mais complicados e ao mesmo tempo mais desafiadores. Por exemplo, para frear o trem é necessário inserir ao mesmo tempo dois códigos em 2 painéis localizados um na cabine de comando na frente e outro na traseira do trem, para depois termos acesso ao mecanismo que possibilitaria a redução da velocidade do veículo desgovernado, isso é claro com uma contagem de tempo regressiva. Em alguns momentos, os personagens terão que agir sozinhos e não poderão contar com a ajuda um do outro. Já outras vezes será primordial mantê-los juntos para que alguns enigmas sejam desvendados. Vale lembrar que Billy, pelo fato de ser homem, consegue resistir a muito mais dano do que Rebecca, em compensação a moça tem a qualidade de combinar as ervas para atingir vários tipos de efeitos. Os gráficos estão excelentes, as cenas do game chegam quase à perfeição. Em uma cena que Rebecca Chambers e Billy Kohen estão andando em cima do trem para chegar até a cabine do condutor, a movimentação dos personagens espanta pela qualidade; as árvores ao fundo dão a impressão de que não existe aquela famosa repetição de imagens, parece até que são feitas uma a uma. Acho que já falamos demais agora é com você. Bem-vindo ao horror.

Wild Arms 3

O Velho Oeste está mais selvagem

Depois de atingir muita popularidade no Playstation, a série Wild Arms volta para o Playstation 2 com toda a qualidade de seu antecessor. Originalmente com o nome de Wild Arms: Advanced 3rd se destacou por seu tema pouco explorado no mundo dos RPGs, ainda mais os japoneses: o Velho Oeste. Ele vem totalmente reformulado, com um visual mais bonito e com muitas animações extras, todas elas decorrentes da tecnologia Cel-shade, aquela mesma utilizada na nova série The Legend of Zelda. Com todos esses requisitos, Wild Arms promete se ressaltar e ganhar maior território nesse mundo tão restrito dos RPGs. Outra mudança que merece ser ressaltada é o sistema de criação de personagens,

mais complexo e detalhado do que o anterior; manterá o foco nas expressões faciais que darão muito mais realismo aos diálogos e às emoções expressadas pelos personagens do game. Mas os antigos fãs da série não precisam se preocupar, a essência do game com suas reviravoltas e a ação misturada ao RPG se mantêm. Haverá muita solução de enigmas e menos combates, um tipo de ação que sempre acaba frustrando os gamers em jogos do gênero. Wild Arms ainda vem com um sistema que permite que o seu personagem "pule" 10 combates, servindo muito bem para aquelas horas em que seu personagem está muito ferido ou não temos mais nenhuma paciência de ficar lutando com os inimigos.

"Ele vem totalmente reformulado, com um visual mais bonito e com muitas animações extras. Todas elas decorrentes da tecnologia Cel-shade, aquela mesma utilizada na nova série The Legend of Zelda "

Esse número é sempre aumentado à medida que entramos em confronto. A cada batalha que é iniciada, um pulo é acrescentado ao contador, assim a jogabilidade fica bem mais balanceada e o game menos repetitivo. Wild Arms é uma série que teve o seu início em 1997, bem próximo à época em que estava sendo lançado Final Fantasy VII. O game chamou a atenção por trazer de volta o velho estilo Super Nintendo de se fazer um RPG, com gráficos 2D e batalhas que lembravam muito o saudoso Lufia. Além de tudo trazia também vários puzzeles que lembravam Zelda por sua maneira fácil de se resolver. O game trazia uma boa jogabilidade, peça fundamental para o desenvolvimento de um bom RPG, gráficos e efeitos sonoros eram excelentes, mas a única coisa em que o game pecava era o seu enredo. Agora tudo está bem diferente, pois Wild Arms 3 está aí para detonar tudo o que se pensava em matéria de RPG. Realmente, os RPGs da Sony conseguiram resgatar grandes sucessos conseguidos pelo "Nintendinho" e para nossa alegria eles continuam lançando jogos como Wild Arms, o velho estilo de bonequinhos cabeçudos que conseguiram conquistar jogadores e fãs do estilo no mundo inteiro.

The King of Fig

O Ano é 2000 e o novo tornei

A série The King of Fighters foi e continua sendo a coqueluxe das "casas de fliperama". Desde sua primeira versão que apareceu em 1994, King of Fighters manteve seu sucesso por anos a fio. Não é por menos que o torneio continua até hoje. Foi decididamente o game de luta que destronou Street Fighter que, por sua vez, não teve continuações muito bem-sucedidas. Além disso, King of fighters foi o precursor dos jogos de luta a misturar personagens de outros games da Neo Geo. Como por exemplo os irmãos Terry e Andy Bogard e seu amigo Joe Higashy da também aclamada série Fatal Fury. E a familia Ryo e Takuma Sakasaki e Robert Garcia da não menos famosa série Art of Fighting. Uma das características que tornam KoF adorado pelos gamers de todo o mundo é seu enredo. Não era apenas uma pancadaria desenfreada e gratuita, tudo tinha um motivo para estar acontecendo. E ainda hoje percebemos a continuidade dessas histórias que marcam um conteúdo ainda maior para a série. E essa característica é rara. Apesar dos jogos estarem ficando cada vez mais bonitos visualmente, pouco se tem a dizer em relação ao enredo. Uma dessas exceções é Tekken que traz uma história consistente e marcante. Mas não estamos aqui para falar de Tekken e sim de KoF. E quem nunca passou por essa situação desagradável? Você entra em uma casa de fliperamas e compra sua ficha, se dirige até a máquina de KoF, estala os dedos e começa a jogar, até que de repente você vê na tela aquela frase terrível "Here Comes a New Challanger", você olha para o lado e vê uma pessoa que nunca viu antes e que além de tudo te derrota sem você ao menos se dar conta do que está acontecendo. Agora esse problema terminou. A PlayMore/SNK Neo Geo fizeram o anúncio de "The King of Fighters 2000" para o Dreamcast, uma versão caseira para o game da SNK. Essa versão vem com um novo cenário para o modo versus, no qual os personagens de KoF podem ser vistos ao fundo "apreciando" as lutas.

hters 2000

está prestes a começar

KoF 2000 vem com 34 personagens no jogo, sendo que 5 são novos e os outros 29 já são conhecidos. Há oito times de quatro personagens cada, assim como na versão anterior (KoF 99), de todos esses, dois personagens são solo: Kyo e Yori. Uma das novidades do game é um time chamado "Benimaru Team" (Benimaru, Shingo, Lin e Seth). A jogabilidade está melhorada e os gráficos ficaram muito bons, continuando a seguir o padrão dos outros KoF. Há quem diga que a trilha sonora do game é uma das piores até hoje, apenas pelo fato de ser Tecno...mas isso está longe de ser um empecilho para o game. Como já foi dito, os times continuam sendo formados por quatro lutadores, sendo o quarto deles o Striker, que por sinal, sofreu uma mudança nos Strikes: Cada personagem pode ser um Striker, mas agora cada um tem um Strike paralelo, por exemplo, se Athena for a Striker do time ela pode ter a opção paralela que seria ela mesma com uma armadura. As barras de POW continuam as mesmas como em KoF 99; você poderá acumular três barras. As bolinhas de POW podem passar para outros lutadores, dando assim a possibilidade de executar mais especiais nas lutas. O que se pode concluir sobre o sistema de combate de KoF 2000 é que as batalhas estão mais dinâmicas conferindo ao game muito mais emoção. A história do game está atrelada ao último torneio em que um inimigo chamado Cartel Nests ameaçava a paz mundial. Descobre-se que Krisalid era uma peça descartável desses planos. Muitos mistérios encobriam o verdadeiro propósito do Cartel Nests e o torneio de 2000 veio com o intuito de descobrir o possível sobre o Nests e se havia alguma organização mais poderosa por trás de tudo. Surge um poderoso inimigo chamado Zero que foi o responsável pela eliminação de Krisalid no último ano do torneio. Zero era o detentor de uma devastadora arte chamada de Dark Shadow e como se não bastasse ainda há no espaço um satélite/canhão também de nome Zero que está pronto para disparar com o comando de seu dono. Na batalha final de alguns personagens contra Zero, Kula, que foi responsável pela colocação do canhão em órbita, reprograma a arma contra o próprio Zero, causando uma enorme destruição e matando inúmeros inocentes. Agora é ver pra crer e se preparar para o novo torneio The King of Fighters 2000.

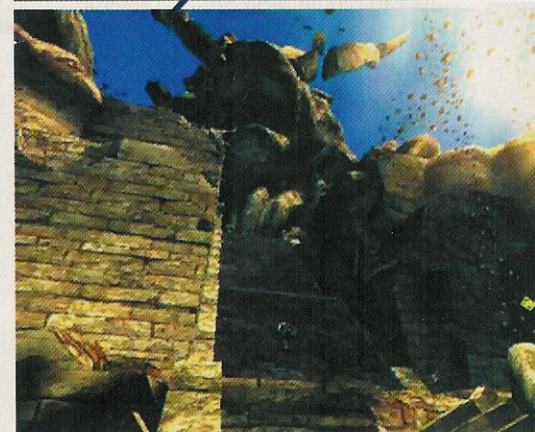
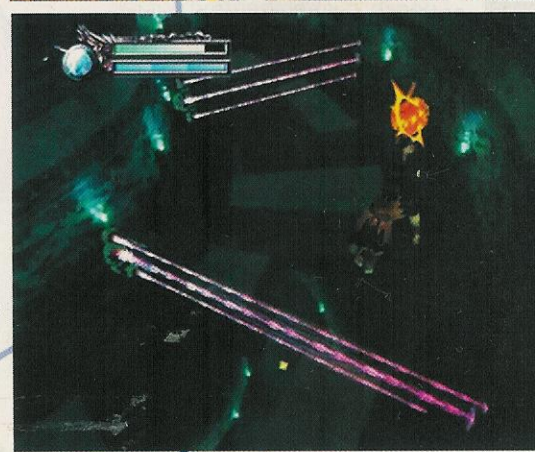
Rygar

Vamos voltar ao combate: Rygar regressa

Rygar era um jogo que tinha todas as qualidades necessárias para um verdadeiro dia de diversão: um game bem feito, de uma jogabilidade excelente e, ele era difícil, muito difícil. Havia um detalhe muito interessante: era possível continuar colocando "fichas" até o estágio 20. A partir do 21, não era possível continuar. Foi um jogo que, certamente, rendeu muito aos donos de fliperama, pois, ao contrário dos jogos modernos, ficou vários ANOS em alta. game em 2D, o que era predominante nos "Flipers" da época. Muitos o consideraram como o melhor game de aventura dos anos 80, mas o que realmente importa é que Rygar não vai mais sair da mente daqueles jogadores de fliperama da década de 80. Mais tarde ele acabou recebendo algumas versões para o console da Sega "Master System", "Nintendo 8 Bits" (o famoso Nintendinho) e "Lynx" (o portátil da Atari). Tinha chegado a hora

"Na coletiva de imprensa da Tecmo, a empresa declarou que o game vai ser tão realista que os gamers vão acreditar que estão totalmente dentro de Rygar"

Esta sim é uma qualidade difícil de ser alcançada. Rygar surgiu em 1986 pela Tecmo para os arcades, ele viria a se tornar um game muito querido por toda uma geração, claro que principalmente para aqueles que tiveram o prazer de jogá-lo. Os gráficos desse game eram incríveis para a época; as cores eram sempre bem variadas resultando em um visual muito bonito de se ver e jogar. As paisagens do game encantaram muitas pessoas. Era comum se ouvir: "Cara, olha essa tela!". Foi um dos primeiros a ter a participação simultânea de vários inimigos na tela ao mesmo tempo, eram cinco, seis, todos tentando retirar a sua preciosa vida. Rygar conduzia o jogador a um mundo cheio de perigos e aventuras mesmo com a simplicidade de um de uma geração mais nova conhecer as aventuras de Rygar. Este joguinho atraiu a atenção de muitos gamers por todo o mundo, mas não chegou a ser um sucesso de vendas, talvez por isso ele nunca chegou a ter uma continuação. Agora, depois de muitos anos, a Tecmo resolveu reviver o seu antigo título, lançando um novo episódio para o Playstation 2 que

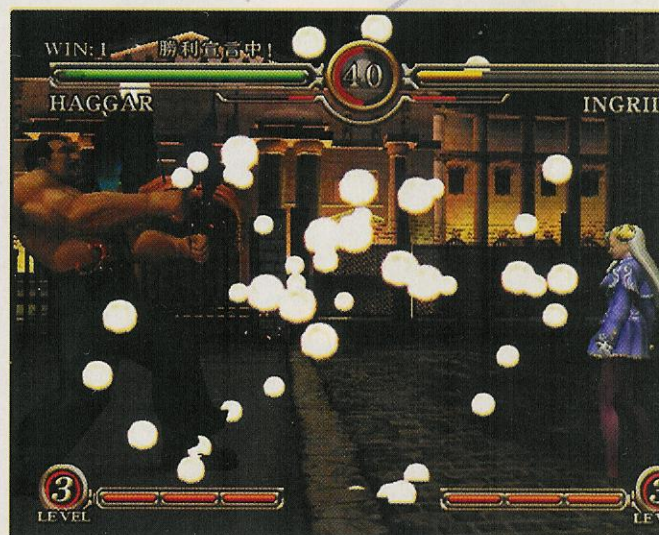
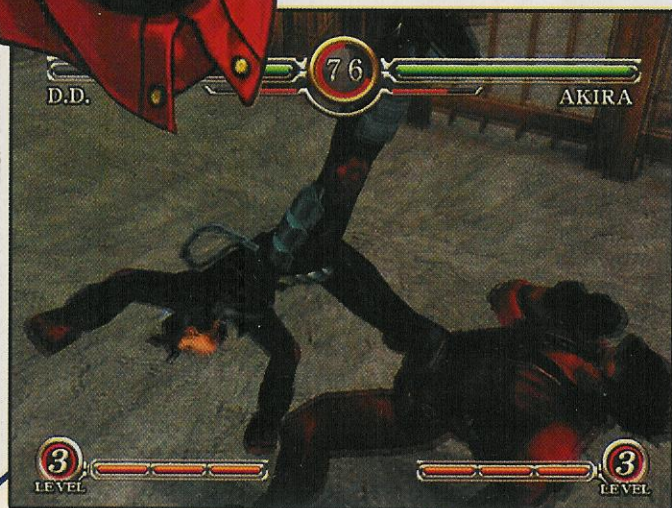
manterá o mesmo estilo da série, com um tema baseado nas mitologias grega e romana, mas ainda assim arrastando ao mesmo tempo a nova jogabilidade para o séc. XXI. Ao que parece, a mais recente série dos criadores de Hércules e Xena, Rygar - The Legendary Adventure já está sendo considerado pela crítica de games como "o melhor título de ação/aventura" do ano de 2003. Na coletiva de imprensa da Tecmo, a empresa declarou que o game vai ser tão realista que os gamers vão acreditar que estão totalmente dentro de Rygar. Rygar apresenta muita qualidade. Além dos gráficos melhorados e da transição para ambientes tridimensionais, a mais emocionante atualização do jogo gira em torno de Diskarmor, a bizarra arma de Rygar. Parecido com um yo-yo gigante e cheio de espinhos, o Diskarmor tornou Rygar singular nos anos 80 e, agora, passados 16 anos, espera fazer o mesmo com a adição de um controle de 360 graus. Incrivelmente, pode ser possível executar mais de 30 técnicas com o Diskarmor através da utilização dos controles analógicos, incluindo o 'Snap Attack' (ataque rápido), em que o Diskarmor é utilizado como um chicote para agarrar os inimigos e lançá-los contra eles e o óbvio 'Grappling Hook' (gancho de ataque) também vai estar presente no game. Outra maneira de usar o Diskarmor será como um escudo, que vem bem a calhar nas horas em que você está cercado de inimigos. O Diskarmor também poderá ser utilizado como uma ajuda a mais nas missões. Por exemplo, para destruir pilares e baús onde estão os itens ou para pular buracos. Sua utilização para a solução de enigmas também será muito importante, uma vez que poderá abrir buracos em certas paredes ou no chão. Com um método de ataque altamente exclusivo e vários mundos colossais com mais de 70 inimigos diferentes, além de fantásticos vilões, Rygar - The Legendary Adventure parece determinado a dar um novo ânimo no estilo de games de ação. Mas não espere só isso desse game, ele vai trazer muitos "chefes de fase" diferentes. O seu sistema de câmera será muito parecido com o de "Devil May Cry" e a jogabilidade bem variada. Rygar está de volta para mostrar que nem só de lembranças vive o mundo dos games, esse novo Rygar veio para provar que antigos clássicos podem e devem voltar, para que novas gerações descubram bons jogos.

Capcom all Stars

A pancadaria vai começar

Quem nunca pôs as mãos em um game de luta? Nem que fosse apenas para "ver como se joga". Ou nunca entrou em uma casa dessas de Fliperamas e iniciou o seu jogo tranqüilamente, até que alguém "entrou contra" e você foi espancado até o fim? E você ainda teve que ficar quieto vendo o garoto que te tirou da máquina dar aquele sorrisinho sem graça...Agora esses games dos arcades estão muito mais próximos de você, tudo isso graças a Capcom. A série de jogos "Capcom Vs" já se tornou muito popular desde o seu primeiro episódio que foi X-Men Vs Street Fighter. Depois de muitas "misturas" como Marvel Vs Capcom e Capcom Vs SNK, a empresa resolveu lançar um game somente com as suas maiores estrelas no mundo dos games de luta, e além de tudo é o primeiro game do estilo "versus" a exibir gráficos totalmente em 3D.

" O game vai trazer 15 personagens jogáveis que vão deixar os fãs dos games que se reúnem nessa disputa, de boca aberta"

Agora a Capcom está prestes a lançar o seu mais novo projeto denominado "Capcom Fighting All Stars". O game chegou a ter um outro nome: Capcom Shinsaku Taisen Kakutou (Nova Guerra de lutas da Capcom) mas que depois (ainda bem), recebeu o nome definitivo de Capcom Fighting All Stars. O novo título da empresa reúne personagens da série Street Fighter, Rival Schools, Final Fight, Strider entre outras séries para um torneio inédito em 3D. O jogo deverá ser lançado ainda esse ano no Japão, para o sistema de arcades 246, que é compatível com o Playstation 2. Ele vai trazer 15 personagens jogáveis que vão deixar os fãs dos games que se reúnem nessa disputa, de boca aberta. Três desses personagens são: Alex de Street Fighter III, Poison de Final Fight e Batsu de Rival Schools / Project Justice, entre outros como: Ryu, Chun-li e Nash (Street Fighter), Haggar (Final Fight), Akira (Rival Schools) e Strider Hiryu (Série Strider). O game apresenta uma novidade, ele vem com um sistema que se chama Dramatic Fight System, ele pode ser usado em oito direções com os cinco botões de ação, eles são dois para soco, dois para chute e um para evasão ou esquiva, ele bloqueia automaticamente qualquer ataque do adversário e contra-ataca o oponente. A função do botão de esquiva é bem parecida com o usado em Rival Schools / Project Justice. O Dramatic

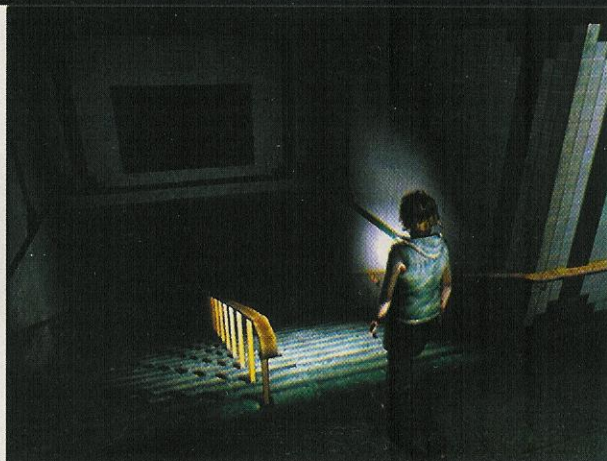
Fight System se parece muito com o sistema de bloqueio de Street Fighter III. Outro movimento que é o Power Gauge System é similar ao Capcom vs SNK 2, que é dividido em três níveis, você pode usar esses três níveis para lançar o "movimento especial" aquele ataque que retira muita energia do adversário mais desprevinido. E por fim mais um movimento, o Dramatic Finish Move, outro artifício que lembra o "Finish Him" de Mortal Combat, para os veteranos dos arcades, esse golpe não será estranho, já para os iniciantes esse movimento consiste em golpear o oponente e deixálo "tonto" por alguns segundos para logo em seguida atingi-lo com o golpe derradeiro e nocauteá-lo de uma vez por todas. Alguns personagens podem lutar com uma arma. É o caso de Hagar (Final Fight) que usa um bastão de baseboll para os ataques especiais. Os gráficos do game são fantásticos e as cenas de lutas impressionam qualquer veterano de fliperamas; são gráficos completamente admiráveis com batalhas em arenas expansivas em 3D, ambientes urbanos e ruas com uma incrível profundidade e dimensões que chocam à primeira vista, fora todos aqueles carros estacionados e as placas de neon que iluminam os cenários. O game reúne tudo o que há de velho e novo dos personagens da Capcom. O que com certeza é o necessário para uma boa luta e além disso, é necessário para agradar aos fãs de games de luta, que estão se tornando cada vez mais exigentes. De Ryu a Poison, você irá encontrar aquele personagem que se adapta melhor ao seu estilo de luta.

Devil May Cry 2

A Sony quer mostrar o poder do PS2

Devil May Cry foi considerado um dos "campeões de bilheteria" do ano passado. Agora com a sua seqüência a pouco tempo de ser lançado, Devil May Cry 2 promete ser muito mais popular do que a sua primeira versão. Ela virá com mais criaturas e muitas cenas de arrepiar os cabelos. Até mesmo Dante recebeu algumas modificações. Se bem se lembram, o herói desta arrepiante história é Dante. E é aliás no filho de Sparda que encontramos as primeiras novidades dessa seqüência. Ao que parece, o caça-demônios aprendeu alguns truques. Ou seja, para além de um vasto leque de inovadores movimentos, Dante melhorou substancialmente a sua técnica de luta. Por exemplo, seu sobretudo vermelho saiu fora para dar lugar a uma capa, sua versão demoníaca será bem mais forte e mais aterradora do que antes, isto é, Devil May Cry 2 será a mais nova sensação entre os gamers de todo o mundo. A Capcom liberou algumas notas sobre o novo Devil May Cry 2, o mais novo thiler de ação para o Playstation 2. Uma das novidades fica por conta da nova personagem jogável que vai estrear ao lado de Dante. Por enquanto o que se comenta é que seu nome é Lucia, uma mulher misteriosa com cabelos cor de fogo que tem muitas habilidades com espadas. Mas não será só em quantidade que este título crescerá em relação ao original. Devil May Cry 2 prepara-se para oferecer horas extras de puro horror e emoção aos aficionados pela série. Outra grande novidade fica por conta da movimentação de Dante, que dessa vez está muito mais completa e diversificada, muitos gamers podem até estranhar no começo, mas logo não haverá mais problemas quanto a isso.

"Outra grande novidade fica por conta da movimentação de Dante, que dessa vez está muito mais completa e diversificada, muitos gamers podem até estranhar no começo, mas logo não haverá mais problemas quanto a isso"

O nosso herói de capa vermelha pode, agora, apontar individualmente as suas pistolas em qualquer direção, isso mesmo em qualquer direção. Além disso, também desenvolveu algumas manobras para subir em paredes, que podem ser combinadas com vários saltos mortais, enquanto continua a disparar suas armas, naturalmente como se nada estivesse acontecendo. Lucia não recebe tantos pontos positivos como o seu companheiro, mas parece estar muito bem no combate ao mal com os pés assim como também nas técnicas de luta com lâminas duplas e também não se envergonha em mostrar alguns dos seus saltos. O cenário dessa vez está bem diversificado, muito mais grandioso e aberto, bem diferente do primeiro game. Dessa vez o game será ambientado em uma enorme cidade que é dividida em duas partes. Uma delas até parece uma velha cidade em estilo europeu, a outra tem mais prédios e uma aparência mais decadente. Essa parte em especial é mais clara, o que favorece mais a parte gráfica do game. O tamanho do game também será bem maior que o da sua última versão,

os produtores prometem que o game terá pelo menos o dobro de duração da primeira versão. Devil May Cry 2 será produzido por uma equipe totalmente diferente da original, notícia que espanta muito os admiradores da Dante pois não se sabe o que essa equipe de "novatos" pode fazer ao personagem e ao contexto de Devil May Cry, mas sabe-se que a equipe original está em contato direto com o novo time, já que a primeira equipe está preparando o mais novo (e secreto) projeto da Capcom. Devil May Cry foi considerado um dos "campeões de bilheteria" do ano passado. Agora com a sua seqüência a pouco tempo de ser lançado, Devil May Cry 2 promete ser muito mais popular do que a sua primeira versão. O nível de dificuldade do jogo será agora progressivamente adaptado ao desempenho do jogador. Ela virá com mais criaturas e muitas cenas de arrepiar os cabelos. Até mesmo Dante recebeu algumas modificações como, por exemplo, seu sobretudo vermelho saiu fora para dar lugar a uma capa, sua versão demoníaca será bem mais forte e mais aterradora do que antes. A metamorfose assumirá proporções avassaladoras, proporcionando ao herói a possibilidade de destruir os inimigos com um só sopro. Além disso, a Capcom sabe que uma boa seqüência que se preze apresenta melhorias substanciais em termos visuais. Portanto, está prometido um look digno de um filme de Hollywood, carregado de novos efeitos especiais e com um melhorado índice de resolução para os personagens - incluindo a utilização de um maior número de polígonos em cada um deles. Claro que não faltarão novidades em termos bélicos. À capacidade de disparar duas armas ao mesmo tempo e em direções distintas, alia-se um considerável número de novas armas. Ou seja, Devil May Cry 2 será a mais nova sensação entre os gamers de todo o mundo.

Silent Hill 3

O terror ainda não terminou...

A Konami anunciou oficialmente a produção de Silent Hill 3. O terror macabro de Silent Hill está de volta, e ainda mais assustador do que antes. Muitos jogos de terror têm o seu "auge" naqueles típicos momentos em que a adrenalina corre solta, com sustos imprevisíveis de cachorros zumbis quebrando janelas sem aviso, ou várias criaturas que se aproximam quando o herói está sem nenhuma bala. Agora Silent Hill sempre preferiu um estilo diferente de terror, é aquele terror mais clássico, o qual depois de jogar, você tem medo de ir buscar um copo de água na sua cozinha.

"Para os aterrorizados de primeira viagem, nenhum da série traz relação com o anterior, apenas o fato das histórias se passarem na macabra cidade de Silent Hill."

O primeiro da série foi uma verdadeira revolução do gênero, trazendo um terror muito diferente do que trazia Resident Evil. O segundo Silent Hill veio mais escatológico e mais perturbador. Agora o terceiro promete voltar às raízes e ser muito mais realista do que todos os outros. Para os aterrorizados de primeira viagem, nenhum da série traz relação com o anterior, apenas o fato das histórias se passarem na macabra cidade de Silent Hill. A Konami está fazendo um certo mistério em relação ao enredo, mas uma das coisas que se sabe é que a protagonista do game será uma garota tão perdida quanto os antigos personagens que "visitaram" Silent Hill. Outra grande expectativa em relação ao game será o retorno do objeto mais famoso da série: um rádio que através da estática pode detectar monstros ou outras criaturas sobrenaturais e além de tudo imprimir muito mais medo ao clima já assustador do game. Seu lançamento tem data prevista para o primeiro semestre de 2003. "...O game Silent Hill teve a sua estréia no ano de 1999, quando foi lançado para Playstation. O sucesso foi imediato, então a Konami decidiu lançar a seqüência para o Playstation 2, o que acabou fazendo um estrondoso sucesso, principalmente em terras japonesas. Agora como já era de se esperar a Konami volta com a terceira parte desse sucesso de público, para aterrorizar ainda mais os admiradores da série. Agora com mais detalhes e gráficos melhorados, os gamers novamente terão a missão de solucionar os mistérios sobrenaturais que assolam a velha cidade de Silent Hill..."

Legaia Duel Saga

Aventure-se em direção ao desconhecido

A seqüência de Legend of Legaia está vindo com força total para os consoles de nova geração. São cenários muito bem planejados e totalmente tridimensionais. Os efeitos luminosos nas magias são espetaculares. E a sonoridade do game é um show à parte. A história começa em uma vila chamada Nohl que fica localizada em uma terra muito distante e árida. Uma espécie de cristal mágico gera um suprimento infinito de água para toda a vila. Graças a ele muitas pessoas conseguem sobreviver naquela região seca. A milícia de Nohl protege a vila e o cristal dos monstros que vivem fora das fronteiras. Essas criaturas sempre tentam de todas as formas possíveis invadir a vila e levar a força o cristal que também seria vital para eles. Um dia, um homem misterioso, cujo nome é Avalon, roubou o cristal dos habitantes da vila com o uso da "Absolute force". Um eclipse solar teve início logo após o roubo, e uma luz do mal começou a brilhar naquelas terras. Tudo estava perdido, o povo começava a perder as esperanças. Os monstros começaram a ficar mais abundantes e fortes. O sol não voltava ao normal e o mundo recaiu sobre uma luz maligna. Um dia um rapaz chamado Lang, membro novato da milícia de Nohl, que tem um forte senso do que é certo ou errado, decide se aventurar em direção ao desconhecido para reclamar o cristal. A sua aventura está apenas começando. Combine vários itens e armas para criar itens raros e armas muito poderosas. Existem mais de 100 itens que você pode usar para criar novas armas e outros itens que podem ser muito úteis na sua jornada. Cada membro do grupo tem uma força elemental que o ajuda na sua jornada. Esses guardiões elementais, ou "Origins" podem infligir uma incrível quantidade de dano aos inimigos ou até curar cada membro do grupo. Esses guardiões são muito parecidos com os "Guardian Force" (GF) da série Final Fantasy. Os Origins são tão úteis que podem até ajudá-lo a destruir paredes ou barreiras que bloqueiam passagens, além de tudo, eles podem ajudar a resolver alguns outros problemas dentro de dungeons, como quebra-cabeças, por exemplo. Diferente dos GF´s da série Final Fantasy que apenas ajudavam o gamer na hora das batalhas. Uma novidade será o "Tactical Arts System"; um sistema que permitirá vários tipos de combos que os lutadores podem aprender e que são acionados a partir de comandos no joystick. É um sistema de batalha único e nunca antes visto em games de RPG. Um sistema revolucionário que de acordo com os produtores do game, tem a pretensão de marcar época na história dos games de RPG. Muitas horas de diversão são prometidas para Legaia: Duel, no game virão muitos mini games que prometem deixa-lo mais divertido e menos repetitivo, são mini games como dardos, caça-níqueis e roleta, entre outros. Prepare-se, pois a aventura está para começar. Em suma, neste caso confirma-se a velha máxima: o todo não é igual à soma das partes. Ou seja, apesar de tudo gostamos de Legaia Duel e achamos que este RPG merece ser experimentado pelos fãs desse estilo.

Skies of Arcadia
A Sega volta em grande estilo

A Sega dava a impressão de ter abandonado totalmente os RPG's. Depois de ter lançado com muito sucesso a série do game Fantasy Star, agora a Sega do Japão afirmou que está realizando o projeto de Eternal Arcádia (Skies of Arcádia nos E.U.A) para Playstation 2. No início de seu desenvolvimento, o game tinha o título de Project Ares que logo chamou muito a atenção por seus belos personagens. Desenvolvido originalmente para Dreamcast, Skies of Arcádia é o RPG clássico com batalhas em turnos, magias e com fácil jogabilidade e com uma história e personagens extremamente carismáticos que ao longo de sua carreira conquistou inúmeros fãs ao redor do mundo. A OverWorks, que é a responsável pelo projeto de lançamento para o Playstation 2, promete que essa nova versão é a melhor já vista no mundo dos games, com belos gráficos, novos personagens e um aumento na simplicidade da jogabilidade. Você é Vyse, o líder dos Blue Rogues, um grupo de piratas dos céus que roubam comida e dinheiro dos outros para ajudar a quem precisa (Isso não é familiar?) e existe uma outra facção chamada de Black Rogues que rouba de qualquer um, seja rico seja pobre. O enredo é inovador e seu desdobramento é fantástico. No mundo de Arcádia não existe chão, todos moram em ilhas flutuantes e para se locomoverem, as pessoas viajam em embarcações voadoras. No começo do game, uma garota, chamada Fina é atacada pelo Imperador. Ela tenta fugir com seu barco, porém ele é muito pequeno e sua velocidade, muito lenta. Sendo alvejado por tiros de canhão do navio do Imperador. É não há nada a fazer, pois ela está inconsciente. Porém, por algum motivo, o Imperador quer que ela seja capturada viva para que possa lhe responder umas perguntas. Neste momento, Vyse, seu pai e Aika invadem a embarcação e conseguem roubar o barco, trazendo a bordo a garota Fina que é a Imperatriz. Porém, os guardas, sob o comando do Imperador, vão atrás da garota, e assim, eles invadem a Ilha dos Piratas, onde estão os Blue Rogues, e destroem tudo, e raptam todos, inclusive Fina. Depois de salvar seus amigos, Fina esclarece o plano do Imperador que era o de encontrar algumas pedras especiais que têm o poder de acordar uma criatura praticamente indestrutível. Mesmo com uma história um tanto previsível, Skies of Arcádia ganhou sua mais que merecida posição como um dos melhores RPGs, só pelo seu sistema de lutas. Usando um sistema de power up chamado Spirit, Skies não fica monótono, o que é um problema constante em batalhas de outros RPG's. Adicione os poderes das Moon Stones e o sistema de Super Moves e você terá um sistema de batalha que consegue um equilíbrio perfeito entre antigo e novo, sem nenhum sinal de monotonia no horizonte. Muitos momentos da história do game são decididos em confrontos aéreos entre navios. E temos que levar em conta que muitos RPG's hoje em dia muitas vezes são medidos pelo visual, e não pelo enredo. O potencial de Skies no Dreamcast foi muito bem aproveitado nesse sentido, mas agora que está para estrear no console da Sony (Playstation 2), imaginem só o que vem por aí.

Metroid Prime

Nintendo atrás de mudanças

Metroid está "muito bem na foto"! Esta é a primeira impressão que temos depois de conhecer Metroid Prime, o maior lançamento da Retro Studios, que dessa forma volta a alegrar os antigos fãs da série que achavam que nunca mais iriam ver a continuação da mesma. Metroid Prime foi um dos games que em cujo lançamento poucos acreditavam. O game recebeu críticas de todo o mundo apenas porque deixaria de ser 2D e passaria a ser 3D. Isso sem falar da morte do criador de Super Metroid, Gumpei Yokoi. Além disso, após deter os piratas espaciais e seu líder Mother Brain e de conseguirem juntar um exército de Metroid (Criaturas que sugam e reutilizam a energia de seres vivos) no planeta Zebes. Samus é convocada para exterminar de uma vez por todas as criaturas no planeta SR388. Sua missão teria sido cumprida se ela não tivesse levado o último filhote de Metroid para ser analisado por cientistas do planeta Ceres. Depois de um novo ataque de Mother Brain, o filhote é roubado e levado de volta ao planeta Zebes. Novamente Samus entra em ação e acaba ficando à beira da morte, mas é salva pelo último Metroid, agora adulto, que suga toda a energia de Mother Brain e passa para Samus. Atitude que leva o último Metroid à morte. Um triste final que deixou a impressão que todos os Metroids foram eliminados. Em Metroid Prime, Samus é contratada para investigar as atividades dos piratas espaciais em um planeta jamais explorado chamado Talon IV. Sua aventura começa com uma investigação dentro de uma misteriosa espaçonave abandonada ainda em órbita. E será precisamente de dentro da sua armadura que veremos todo o desenrolar da ação. Pois é, goste-se ou não, o visor do capacete é mesmo o elemento principal desta aventura 3D em primeira pessoa. Pode ser usado como visor de combate, para fazer mira no alvo e disparar ou para análise, permitindo-nos obter informações sobre inimigos, objetos e até dados técnicos sobre computadores. É igualmente aqui que temos acesso ao mapa e aos níveis de munições e energia. Se todos pensam que a parte gráfica pode sair prejudicada desta forma de ver o jogo... estão muito, mas muito enganados, até porque sem visor não seriam possíveis detalhes como a possibilidade de vermos o rosto de Samus refletido no vidro quando há alguma explosão perto de nós. O fato de Samus colocar a mão sobre a arma quando vai atacar é uma delas. O que está igualmente presente é o famoso momento em que a mercenária se transforma em bola. A câmara muda para a terceira pessoa e nos dá um novo mas igualmente brilhante ponto de vista. E ainda estão prometidos muitos upgrades para a armadura de Samus durante o desenrolar da aventura, uma trilha sonora de perder o folego e brilhantes cut-scenes. É de tirar o fôlego.

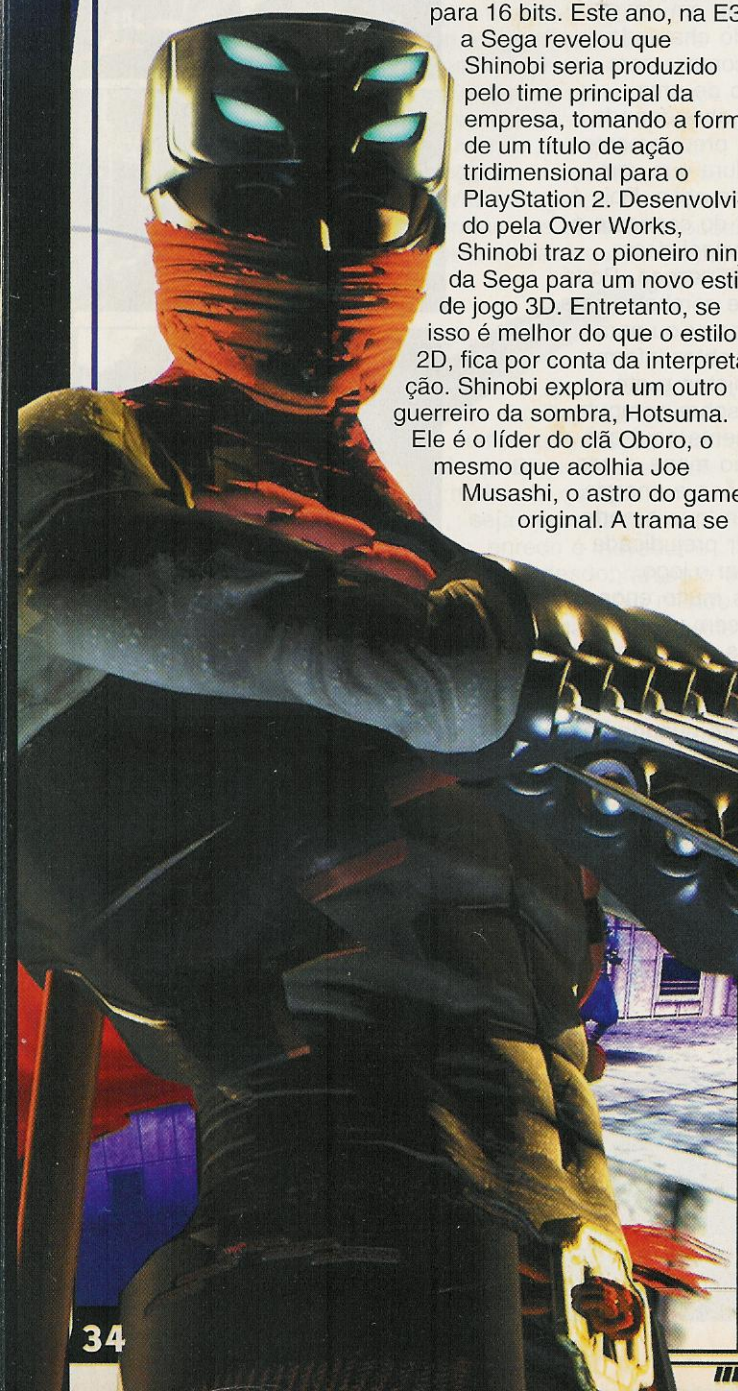
Shinobi

O maior guerreiro da saga está de volta

Um dilema bem grande diante de nós. Diversas marcas clássicas estão sendo ressuscitadas, proporcionando a antigos games novas abordagens, graças ao grau evolutivo das novas máquinas domésticas. Tudo, lógico, acontecendo nos consoles de última geração. Ninja Gaiden, Metroid, Mario, Ghosts & Goblins, Zelda...a lista de revivals parece um retorno à época da evolução dos vídeo-games de 8 para 16 bits. Este ano, na E3, a Sega revelou que Shinobi seria produzido pelo time principal da empresa, tomando a forma de um título de ação tridimensional para o PlayStation 2. Desenvolvido pela Over Works, Shinobi traz o pioneiro ninja da Sega para um novo estilo de jogo 3D. Entretanto, se isso é melhor do que o estilo 2D, fica por conta da interpretação. Shinobi explora um outro guerreiro da sombra, Hotsuma. Ele é o líder do clã Oboro, o mesmo que acolhia Joe Musashi, o astro do game original. A trama se desenrola em Tóquio, mas a cidade está totalmente arruinada, depois que uma misteriosa estrutura semelhante a um castelo se projetou no centro metropolitano. A estrutura é o trabalho de um feiticeiro chamado Hiruko, recentemente ressuscitado, visto que o selo que o aprisionava foi destruído. Sem perder tempo, o bruxo está mais uma vez tentando usar um encantamento proibido para empestear o mundo com a escuridão, além de convocar crias do inferno para devastar o clã Oboro. Como o último dos Oboro, Hotsuma viaja para a sombria cidade para confrontá-lo.

NOVOS TRUQUES PARA UM VELHO NINJA

Shinobi mudou-se para um ambiente tridimensional. Ele não se parece nada com o título original. Ao invés de Musashi-sama, o novo ninja, Hotsuma, é veloz ao extremo. Ele pode correr sobre muros, dar saltos duplos e arrancar do solo para os ares. Embora carregue alguns shurikens (usados temporariamente para atordoar inimigos), sua arma principal é a espada Akujiki. Akujiki é uma arma amaldiçoada que se alimenta de Yin, o ódio que existe na alma dos homens. Se o medidor de Yin ficar vazio, Akuji começa a se alimentar de sua barra de energia, o que significa que já está na hora de você matar mais inimigos e seguir estágios adiante tão rápido quanto for possível. Apesar dessa necessidade da espada parecer uma ofensa, o sistema Yin é, na verdade, um complemento muito interessante e traz um bocado de urgência para a área de jogabilidade. O velho e bom lançamento multi-shuriken (de Revenge of Shinobi) continua intacto.

Para resumir, quando Shinobi funciona, ele funciona bem. Como jogo de ação é aceitável, mas algumas falhas o impedem de tornar-se a obra de arte que os antigos fãs esperavam.

O NOVO SHINOBI PRECISA DE UMAS AULAS COM O ANTIGO

A outra principal inovação de Shinobi é o sistema "Tate". Cada inimigo que aparece tem um ícone de associação na sua tela, então, se você estiver encarando cinco adversários, haverá cinco ícones. Quando você mata um deles, o símbolo correspondente começa a pegar fogo. Se conseguir matar todos eles rapidamente, conseqüentemente fazendo todos os ícones queimarem de uma vez só, um pequeno filme será mostrado, apresentando Hotsuma em uma pose bem legal...e todos os oponentes caindo em pedaços. Isso não somente ajuda a acabar com os piores bandidos de uma maneira mais fácil (esteja certo de aplicar-lhes o golpe final para provocar a morte "efeito dominó"), como também sacia o apetite de Akuji, preenchendo o medidor Yin em uma quantidade três vezes acima do normal. Tornar-se mestre em Tat é essencial para tornar-se mestre no jogo (e destruir chefes futuros), especialmente se você deseja uma classificação de ótima performance ao fim de cada estágio.

O primeiro problema chega com o desenho dos níveis. Eles são encaixotados e bem entediantes, e há apenas umas poucas áreas pelo jogo, que realmente são divertidas de atravessar. Mesmo com Hotsuma sendo capaz de produzir saltos suntuosos, locais mínimos oferecem um sistema de jogo no estilo plataforma. Os restantes são, meramente, desculpas para lutas. Se por um lado Shinobi presenteia com um personagem bem construído - visualmente -, por outro não lhe dá muitas alternativas, a não ser esmurrar um fluxo constante de caras maus. E lutar você vai, porque 90% do jogo está dedicado a isso. O engine de luta é mais ou menos sólido, mas não tão bom a ponto de fazer o game inteiro valer a pena. Muitas fases têm somente dois ou três tipos de inimigos, o que significa matar as mesmas criaturas infinitamente, usando os mesmos procedimentos em eventos pouco inspirados. Algumas vezes você será chamado para pular sobre um ou dois abismos, e é melhor você realmente fazer isso, senão será gameover e volta para o começo do estágio. Normalmente, as fases levam um pouco mais que isso para terminar, o que torna morrer dessa forma algo muito frustrante. Os checkpoints são muito apreciados em Shinobi. Eles podem trazer um sentimento de jogo menos "hardcore" para alguns, mas o transforma em uma experiência mais acessível para todos. Para crédito pessoal, o jogo deixa você recomeçar a partir dos chefes presentes nos fins das fases, se você for derrotado - acredite, você será. O sistema de alvo também é problemático. Na teoria, você pode mirar um oponente, correr até ele com uma arrancada aérea, cortar até matá-lo, automaticamente mirar o próximo, correr/matar etc. Até você terminar o combo Tate. Para a infelicidade geral, esse método é frustrante na prática, porque o sistema de alvo é impreciso, o trabalho de câmeras dificulta de montão, e o fato do jogo prematuramente travar os alvos maiores (digamos, um chefe) como necessários para ligar um combo a outro é de doer. Homem: 1 x Máquina: 0. Não há como negar que Hotsuma é um ninja com um visual pra lá de glorioso. O longo lenço vermelho amarrado em seu pescoço, voando majestosamente enquanto ele executa suas proezas é digno de nota. É sensacional vê-lo andando em paredes, dando arrancadas para cima dos inimigos e afins. Correr a sessenta frames por segundo nunca pareceu tão legal. Se tudo o que um jogo precisasse para ser grande fosse controle suave e um desenho polido, Shinobi seria o rei. Infelizmente esse não é o caso, e um grande número de fatores contribuem para que ele seja, meramente, decente.

PlayStation 2

Hitman 2

MUNIÇÃO EXTRA:

Em alguns momentos do jogo, você vai encontrar munições que não pode pegar. Agora vamos dar a dica para enganar o jogo. Assim que você se aproximar desses carregamentos, dispare uma vez com a respectiva arma e carregue-a, consiga assim quase o dobro das munições.

GRAVIDADE ZERO:

Para se livrar da gravidade, aperte durante o jogo os seguintes botões: R2, L2, CIMA, BAIXO, X, 2x L2.

MÁXIMO DE SAÚDE:

Para respirar energia por todos os poros, aperte durante o jogo os seguintes botões: R2, L2, CIMA, BAIXO, X, CIMA, BAIXO.

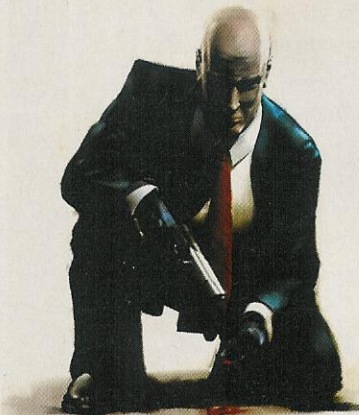
MODO SLOW MOTION:

Para jogar em câmara lenta, aperte durante o jogo os seguintes botões: R2, L2, CIMA, BAIXO, X, CIA, L2.

INVENCIBILIDADE:

Para se tornar imbatível, aperte durante o jogo os seguintes botões: R2, L2, CIMA, BAIXO, X, R2, L2, R1, L1.

TODAS AS ARMAS:

Para habilitar todas as armas, aperte durante o jogo os seguintes botões: R2, L2, CIMA, BAIXO, X, CIMA, QUADRADO, X.

Resident Evil: Code Veronica X

BATTLE MODE:

Termine o jogo em qualquer nível de dificuldade e com qualquer ranking. Assim, este modo será gravado automaticamente no memory card e ficará selecionável no menu principal.

PRIMEIRA PESSOA NO MODO BATTLE:

Complete o game nas dificuldades easy ou normal com qualquer ranking para habilitar a opção, e assim veja o modo primeira pessoa.

STEVE BURNSIDE NO MODO BATTLE:

Pegue os Gold Lugers localizados no escritório do disco 2. A combinação para poder pegar é a seguinte: vermelho, verde, azul e marrom. Habilite dessa maneira Steve no lugar de Chris no modo Battle.

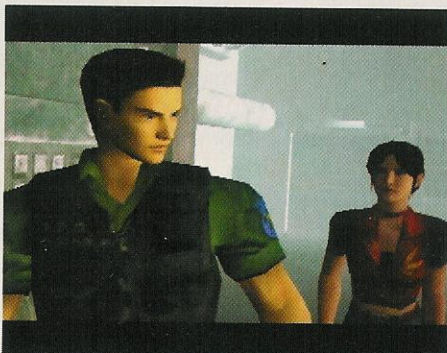
ALBERT WESKER NO MODO BATTLE:

Termine o modo Battle com Chris, e jogue com este personagem.

CLAIRE DIFERENTE NO MODO BATTLE:

Termine o modo Battle com a Claire original.

LANÇADOR LINEAR NO MODO BATTLE:

Termine o game com ranking A lutando com Chris, Steve Burnside, Albert Wesker e as duas versões de Claire no modo Battle. O lançador aparecerá no inventário na batalha seguinte.

Way of the Samurai

RESTAURAR VITALIDADE:

Para restaurar a vitalidade total de seu personagem (modo "Story"), pause o jogo e segure apertado os botões L1 e L2. Ainda segurando, pressione os botões direcionais para baixo, para cima, para baixo, para cima, para a direita, para a esquerda e círculo.

PERSONAGEM BRILHANTE:

Pressione e segure os botões L1 e L2 e mova o direcional analógico esquerdo em direção circular. Se tudo der certo, a sua personagem emitirá luz dos olhos.

Soldier of Fortune Gold

INVENCIBILIDADE:

Durante a partida, pressione os seguintes botões: SELECT, segure L1, L2, R1, R2 e QUADRADO (todos os botões juntos) e pressione o direcional esquerdo.

INVISIBILIDADE

Durante o jogo, pressione os botões SELECT, segure L1, L2 e QUADRADO (todos juntos) e pressione o direcional esquerdo.

ARMAS E MUNIÇÃO:
Durante o jogo, pressione os botões SELECT, segure R1, R2 e QUADRADO (todos juntos) e pressione o direcional esquerdo.

MUNIÇÃO MÁXIMA:
Durante o jogo, pressione os botões SELECT, segure R1 e QUADRADO (juntos) e pressione o direcional esquerdo.

Deus Ex: The Conspiracy

TRAPAÇAS BÁSICAS
Para ativar uma trapaça, vá à tela "Goals-Notes-Images" e pressione os botões L2, R2, L1, R1, START, START, START. As seguintes opções ficarão disponíveis:
GOD;
FULL HEALTH;
FULL ENERGY;
FULL AMMO;
FULL MODS;
ALL SKILLS;
FULL CREDITS;
TANTALUS.

Zone of The Enders

MODO VERSUS
Termine o Single Player em qualquer nível de dificuldade. Depois termine novamente para liberar mais dois estágios.

PERSONAGENS E NÍVEIS NO MODO VERSUS:
Complete o jogo no nível easy com pelo menos uma nota D.

OUTRO FINAL:
Ganhe um A em todas as chamadas de S.O.S. Haverá uma música nova neste final.

Virtua Fighter 4

POSES DE VITÓRIA:
Crie um lutador e use-o para alcançar o rank level 2. Segure Soco + Chute + Guarda durante o replay após ganhar a partida para fazer a pose clássica de vitória. Use um lutador criado para alcançar o rank level 3. Segure Soco + Chute durante o replay após ganhar a partida para fazer uma outra pose clássica de vitória.

MODELOS DE VF 1:
Crie um lutador e use-o para alcançar pelo menos o rank level 1. Selecione o lutador e então segure Soco + Chute até a partida começar.

ALTERAR BACKGROUND MENU:
Selecione o "Options" do menu principal, entre em "Settings", então em "Game", pressione L1 + R1.

MODO VERSUS PARA O TRAINING STAGE 1:
Crie um lutador e use-o para alcançar o rank level 1 para destravar o primeiro training stage para o versus mode.

MODO VERSUS PARA O TRAINING STAGE 2:
Crie um lutador e use-o para alcançar o rank level 5 para destravar o segundo training stage para o versus mode.

MODO VERSUS PARA O TRAINING STAGE 3:
Crie um lutador e use-o para alcançar o rank Monarch para destravar o terceiro training stage para o versus mode.

JOGAR COM DURAL NO VERSUS MODE:
Derrote Dural no modo Kumite para destravá-la no versus mode.

MODO TRAINING TROPHY:
Complete o trial events no training mode com um lutador criado. Um ícone de um pequeno troféu irá aparecer acima da barra de energia de seu personagem.

PlayStation 2

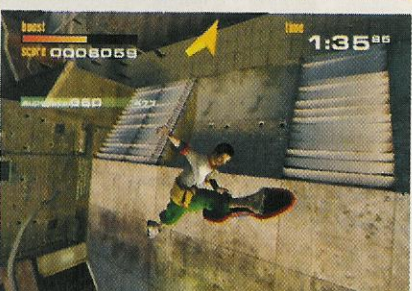
Airblade

JJ SAWYER
Aperte 'S' para classificar em todos os níveis.

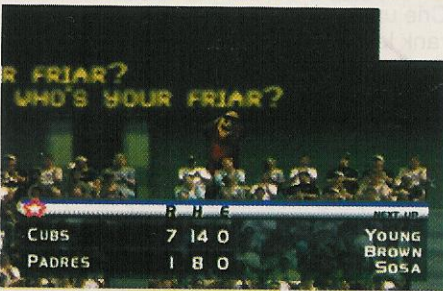
NAOMI
Aperte 'B' para classificar em todos os níveis.

THE INSIDER
Armazene o nível com um 'B' para classificar em todos os níveis.

NOVO KAT EQUIPADO
Modo de Ataque de Pontuação com altas pontuações em todos os níveis.

NOVO ETHAN EQUIPADO
Termine o modo de Ataque Acrobático

All-Star Baseball 2002

TIMES ESCONDIDOS
Da tela do menu principal, selecione o MLB, e então selecione Exhibition. Na tela do time selecionado, pressione L2+R2 simultaneamente. Você ouvirá um som para confirmar a entrada do código correto. Agora role através dos times até encontrar o Islanders e o Dingers.

AUSTIN DINGERS NA BATTING PRACTICE
Da tela do menu principal, selecione "Batting Practice". Depois, mova para baixo, o ponto luminoso de Derek Jeter e então pressione o botão 'X'. No jogador selecionado na tela, pressione L1+R1+L2+R2 simultaneamente. Uma vez feito isso, o time de Autin Dingers irá aparecer. Você pode selecionar qualquer jogador deste time para experimentar na batting practice.

Army Men: Air Attack 2

SENHA FINAL
Do menu principal, escolha "Continue Game", então selecione a opção "Password". Uma vez que você está na opção "Password", entre com Up, X, Circle, Up, Left, Square, Circle, X. Agora escolha um jogo individual ou de grupo. Você então irá ver que está na Mission 20. À esquerda existe uma prévia das missões. Selecione qualquer uma para você jogar.

ARTIC THUNDER
Códigos dos Modos de Corrida;
Estes truques estarão presentes apenas nos modos de corrida. Eles não trabalham em Arcade ou outro modo do jogo.

POWER-UPS RANDÔMICO
Na tela de seleção dos modos, pressione R1, R2, Square, Circle, R1, R2, START.

CÓDIGO CATCHUP
Na tela de seleção dos modos, pressione Circle, Square, Circle, Circle, Square, START.

BOLA DE NEVE POWER-UPS
Na tela de seleção dos modos, pressione Square, Square, Square, L1, Circle, START.

GALO POWER-UPS
Na tela de seleção de modos, pressione R1, R2, L2, L1, Square, START, Bomba de Neve Power-ups.
Na tela de seleção dos modos, pressione Circle, Circle, R1, R2, START.

ENGANCHANDO COM GANCHO POWER-UPS
Na tela de seleção dos modos, pressione Circle, Circle, L2, Circle, Circle, L1, START.

IMPULSO POWER-UPS
Na tela de seleção dos modos, pressione Circle, R1, R1, Circle, R2, START.

SEM PARASITA
Na tela de seleção dos modos, pressione Square, Square, Circle, Circle, L1, R1, START.

ATV OFROAD FURY
Incremente toda dificuldade
Do menu principal, escolha Pro-Career. Escolha e limpe o campo e então entre com ALLOUTAI para o nome. Depois pressione "Done": você irá voltar para o menu principal. Agora então você vai competir. Seu oponente terá mais dificuldade para passar.

Stuntman

JOGOS, CARROS E BRINQUEDOS:
Entre com Bindl como o nome do jogador "no menu NEW" do jogo. Nota: a última letra é um " i ". Todos os jogos, carros e brinquedos serão totalmente destravados, aproveite.

TODOS BRINQUEDOS:
Entre com MeFf como o nome do jogador "no menu NEW" do jogo.

TODOS REBOQUES:
Entre com fellA como o nome do jogador "no menu NEW" do jogo.

TODOS OS CARROS:
Entre com spider como o nome do jogador "no menu NEW" do jogo.

The Thing

VÍDEO ESCONDIDO:
Aguarde cerca de um minuto na tela inicial e veja um novo vídeo.

PERSUADINDO AS PESSOAS:
Quando ninguém quiser fazer nada para você, entre em primeira pessoa e mire sua arma na cabeça do teimoso por três segundos, assim ele fará o que você mandar -mesmo não acreditando muito em você.

FAÇA O MÉDICO SEGUI-LO:
Peça ao médico para seguir você, mesmo quando entrar em combate com o segundo Thing Gigante. Ande até a porta grande da garagem, coloque o médico o mais perto da porta possível; dê o comando para ele não parar de te seguir; empurre-o para mais perto da porta e feche; acione o mecanismo para abrir a porta, assim o médico não consegue se mexer. Em seguida, dê o comando para ele segui-lo.

Frequency

HABILITAR TRAPAÇA:
Para ter acesso ao modo "Cheat", pressione os botões para baixo, para a direita, para cima, para a esquerda, para a esquerda, para cima, para a direita e para baixo.

"AUTOCATCHER":
Com o modo de trapaça ligado, durante o jogo, pressione os botões para a esquerda, para a direita, para a direita, para a esquerda e para cima.

"MULTIPLAYER":
Com o modo de trapaça ligado, durante o jogo, pressione os botões para a direita, para a esquerda, para a esquerda, para a direita e para cima.

"CRIPPLER" EXTRA:
Com o modo de trapaça ligado, durante o jogo, pressione os botões para a esquerda, para a direita, para a esquerda, para a direita e para baixo.

"BUMPER" EXTRA:
Com o modo de trapaça ligado, durante o jogo, pressione os botões para a direita, para a esquerda, para a direita, para a esquerda e para cima.

"FREESTYLER":
Com o modo de trapaça ligado, durante o jogo, pressione os botões para a esquerda, para a direita, para a direita, para a esquerda e para baixo.

Monster Jam

DESTRAVAR GRAVE DIGGER ANO 1983:
Vença uma temporada no modo "Cash Grab".

DESTRAVAR GRAVE DIGGER:
Vença a segunda temporada no modo "Cash Grab".

DESTRAVAR THE INCREDIBLE HULK:
Para adquirir o caminhão do Incrível Hulk, vença três temporadas no modo "Cash Grab".

GAMECUBE

Bloody Roar Fury

SEGREDOS

Para destrancar os personagens seguintes, jogue qualquer modalidade relacionada ao resultado de tempo. Isto pode ser facilmente feito começando um jogo e então o deixando repetir inúmeras vezes.
Ganesha
50 vezes
Cronos
100 vezes
Kohryu
150 vezes
Uranus
200 vezes

TRAPAÇAS

Limpe do Modo Arcade a quantia listada de tempos. Você pode usar qualquer personagem que quiser e pode continuar a usar o quanto for necessário.
Movie Player (jogador de filme)
Uma vez
COM Battle (batalha COM)
Duas vezes
Kids Mode (modo infantil)
Três vezes
Big Heads (cabeças grandes)
Quatro vezes
Big Arms (armas grandes)
Cinco vezes
No Wall (sem parede)
Seis vezes
Min Wall (parede mínima)
Sete vezes
Final Round (volta final)
Oito vezes
Low Speed (velocidade lenta)
Nove vezes
High Speed (velocidade alta)
Dez vezes
No Blocking (sem bloqueio)
Onze vezes
Max Difficulty (dificuldade máxima)
Doze vezes
Knock Down Battle (batalha decisiva)
Treze vezes
Human Only (somente humano)
Quatorze vezes
Beast Only (somente besta animal)
Quinze vezes
Hyper Only (somente hiper)
Dezesseis vezes

Gauntlet: Dark Legacy

CÓDIGO DAS SENHAS

Entre em qualquer das senhas seguintes com seu nome de jogador.

INVINCIBILITY:
INVULN

Permanente
SUPER SHOT:
SSHOTS

Permanent
TRIPLE SHOT:
MENAGE

Permanent
REFLECT SHOT:
REFLEX

PERMANENT POJO:
EGG911

Permanent
ANTI-DEATH:
1ANGEL

INVISIBILIDADE PERMANENTE:
000000

VISÃO DE RAIO X PERMANENTE:
PEEKIN

TURBO INFINITO:
PURPLE

AUMENTE E DIMINUA O INIMIGO:
DELTA1

NOVE DOSES E CHAVES DE CADA NÍVEL:
ALLFUL

VELOCIDADE EXTRA:
XSPEED

RAPID FIRE:
QCKSHT

BATTLE GENERAL:
BAT900

NINJA:
TAK118

GARÇONETE:
KAO292

ZAGUEIRO:
RIZ721

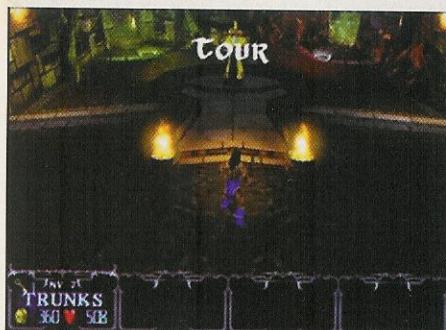
KARATE GUY:
SJB964

EQUIPAMENTO E CAPA NEGRA:
DARTHC

GENERAL DE CIDADE:
TWN300

JAPANESE SCHOOL GIRL:
AYA555

LÍDER DE TORCIDA:
CEL721

MOUNTAIN GENERAL:
MTN200

The Simpsons: Road Rage

CÓDIGOS DOS BOTÕES

Enquanto no menu de opções, pressione o L e R - botões de ombro, então pressione a seguir a combinação de botão.

Red Soapbox Car (carro vermelho de caixa de sabão)
B, B, Y, X

Smithers in Mr. Burn's Car (pedacinhos no carro do Sr. Burn)
B, B, Y, Y

Nuclear Bus (ônibus nuclear)
B, B, Y, A

Extra Money (dinheiro extra)
Y, Y, Y, Y

Stop Time (tempo parado)
X, B, Y, A (pressione R-ombro para iniciar, pare e recomece a cronometrar)

Extra Câmera Views (visões de câmera extra)
B, B, B, B

Overhead View (visão aérea)
X, X, X, Y

Nightime Mode (modo noite)
A, A, A, A

Slow-motion Mode (modo câmera lenta)
A, X, B, Y

Flat Characters (personagens simplórios)
X, X, X, X

Show Collision Lines (exibe as linhas de colisão)
B, B, A, A

Super Smash Bros. Melee

PERSONAGENS SECRETOS

Existe 11 personagens secretos neste jogo, e existe atualmente mais do que um modo de soltar alguns deles. Quando você seguir qualquer um dos métodos listados abaixo, o personagem secreto irá aparecer e lhe desafiar. Uma vez derrotando-o, ele estará livre.

DR MARIO

Jogue 100 VS. Partidas ou golpes no modo Classic ou Adventure com o Mario continuamente.

FALCO LOMBARDI

Jogue 300 VS. Partidas ou defenda 100-modo Man Melee.

GANONDORF

Golpeie partida de evento #29 (colecionando Triforce).

JIGGLYPUFF

Golpeie os Modos Classic ou Adventure com qualquer personagem.

LUIGI

Golpeie o estágio 1 do Modo Adventure (Reino do Cogumelo) quando o temporizador mostrar "2" no segundos deste lugar (o quarto dígito da esquerda). Quando você for para a próxima sessão deste estágio (a batalha contra Mario e Peach), Luigi pulará para dentro da batalha e substituirá Mario. Derrote o par dentro de um minuto e Luigi desafiará você novamente, uma vez que você golpeou o Modo Adventure.

MARTH

Jogue 70 VS partidas ou jogue Classic, Adventure ou VS. Modo com todos os 14 personagens normais.

MEWTWO

Jogue 700 VS partidas ou jogue VS. Modo por 20 horas.

MR. GAME & WATCH

Você deve primeiro libertar todos os outros personagens, Depois golpear os Modos Teste Classic, Adventure e Target com todos eles.

PICHU

Jogue 200 VS partidas ou golpeie Event Match #37 (Pokemon legendário)

ROU

Golpeie os Modos Classic ou Adventure com Marth continuamente.

YOUNG LINK

Jogue 500 VS. Partidas ou golpeie o Modo Classic com 10 diferentes personagens (dois deles podem ser Link e Zelada).

Resident Evil

GRANADAS ILIMITADAS

Precisa de granadas ilimitadas normais, de fogo ou ácidas? A alquimia envolvida é enganadora, só trabalhe uma vez mais, e arruíne o equibrio do jogo. Mas é por isso que você está aqui, certo?

PASSO 1:

Pegue Ácido, voltas de Fogo e o Lançador para uma caixa de item.

PASSO 2:

O lugar do Lançador é no topo à esquerda no espaço do item da lista. Coloque duas granadas (de qualquer tipo) no final de dois espaços de invertores. O terceiro passo é tendencioso no Atirador.

PASSO 3:

Deixe a caixa de item, equipe o lançador então teste sua arma, enquanto abre a caixa de item.

XBOX

ArticThunder

CÓDIGOS DOS BOTÕES

Essas dicas estarão presentes apenas no modo Race. Elas não trabalhararão no Arcade ou outros modos do jogo.

CATCHUP MODE:
Y, X, Y, Y, X, START.

MODO LUTANDO COM GANCHOS;
Y, Y, L, Y, Y, White (branco), START.

MODO SEM RONCOS:
X, X, Y, Y, White (branco), Black (preto), START.

ALL RANDOMS:
Black (preto), R, X, Y, Black (preto), R, START.

BOLA DE NEVE ATÔMICA:
X, X, X, White (branco), Y, START.

CLONE MODE:
L, L, Y, White (branco), Y, START.

MODO INVISÍVEL:
X, Y, X, R, Y, Y, START.

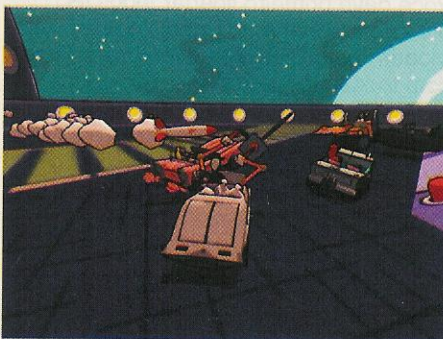
MODO TODOS ANIMADOS:
Y, Black (preto), Black (preto), Y, R, START.

SUPER BOOST WHEELIE:
Y, White (branco), X, R, X, L, START.

TODAS BOMBAS DE NEVE:
Y, Y, Black (preto), R, START.

Cel Damage

INVENCIBILIDADE
Entre com CODY para um nome.

VÁRIOS TRUQUES
Entre com ENCHILADA! Para um nome.

Gauntlet

BÔNUS CONSIDERÁVEIS
Entre com qualquer das seguintes senhas como seu nome no jogo.

ANÃO S&M:
NUF069

CARA FELIZ:
STX222

CHAINSAW:
KJH105

ROQUEIRO:
PNK666

NINJA:
TAK118

EMPREGADO STIG:
STG333

GARÇONETE:
KAO292

EX-EMPREGADO CHRIS:
CSS222

FUTEBOL DE ALMOFADINHA:
RIZ721

MANAGER MIKE:
DIB626

KARATE STEVE:
SJB964

CRIADO POR DON:
ARV984

ALUNA:
AYA555

LÍDER DE TORCIDA:
CEL721

CAVALEIRO RATO:
RAT333

GARM REGULAR:
GARM99

SICKLY GARM:
GARM00

SUMMER:
SUM224

SKY GENERA:
SKY100

MOUNTAIN GENERAL:
MTN200

TOWN GENERAL:
TWN300

CASTLE GENERAL:
CAS400

ICE GENERAL:
ICE600

DESERT GENERAL:
DES700

BATTLE GENERAL:
BAT900

Nascar Heat 2002

Entre com esses códigos na tela do menu principal. Quando entrar corretamente, as opções da tela de fora à esquerda irão rolar e então volte para ver.

MODO REALISMO CONFIRMADO:
Cima, baixo, esquerda, direita, branco, cima, baixo.

SUSPENSÃO ALTA:
Cima, baixo, esquerda, direita, branco, esquerda, direita.

MINI CARROS:
Cima, baixo, esquerda, direita, branco, baixo, cima.

ARMAÇÃO DE ARAME:
Cima, baixo, esquerda, direita, branco, direita, esquerda.

VISÃO DOS CRÉDITOS:
Cima, baixo, esquerda, direita, branco, esquerda(2).

Nascar Thunder 2002

CÓDIGOS DE PASSEIO
Entre com qualquer dos seguintes nomes Fantasy Driver (motorista de fantasia) para criar uma tela de corrida para destrancá-los no modo Career (disparada).

Joey Joulwan
Michelle Emser
Audrey Clark
Dave Alpern
Benny Persons
Troi Hayes
Buster Auton
Chuck Spicer
Crissy Hillworth
Daryl Wolfe
Dave Nichols
Diane Grubb
Jim Hannigan
Dick Paysor
Josh Neelon
Katrina Goode
Kristi Jones
Mandy Misiak
Rick Edwards
Rick Humphrey
Sasha Soares
Scott Brewer
Cheryl King
Tom Renedo
Traci Hultzapple
Ken Patterson

PISTAS EXTRAS

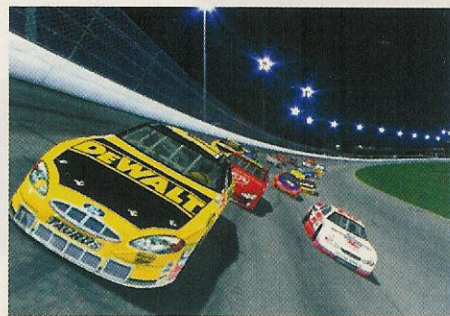
BOCA CHICA
Primeiro termine nos pontos no Road Course Challenge (Desafio do Curso da Estrada).

GARGANTA PROFUNDA DEVIL
Primeiro termine nos pontos no Short Track Challenge (Desafio da Pista Curta).

PRAIA DE COCOA
Primeiro termine e ganhe todos os pontos no Superspeedway (Super Pista de Corrida).

ALBUQUERQUE
Primeiro termine nos pontos no Full Season (Temporada Completa).

BÔNUS DE PASSEIO
Toda vez que você completar com sucesso a temporada, dois bônus de passeio serão liberados. Complete a temporada oito vezes para liberar todos os corredores.

CAMPEONATO FMV
Complete com sucesso a temporada 1 sem interrupção oito vezes para liberar a vitória do campeonato em vídeo que corresponde a qualquer número de vitórias.

GUNVALKYRIE

LEVELS À ESCOLHA:
Termine o jogo uma vez e escolha qualquer um dos níveis.

PODER PARA KELLY:
Atinja o nível 8 e habilite a melhora do level de Kelly. Em seguida, pegue todos os Halley Cores e um terceiro level ficará disponível no modo super challenge.

Alienators: Evolution Continues

SENHA DOS NÍVEIS:

Entre com estas senhas nos níveis para pular para frente no jogo.

NÍVEL 2
MDKMZKCC

NÍVEL 3
BHSZSKTC

NÍVEL 4
ZKTSHKMC

NÍVEL 5
JLPFDKHB

NÍVEL 6
HMDBRKCB

NÍVEL 7
GLDKLKZB

NÍVEL 8
GLPKLKRB

NÍVEL 9
GLDJBKKF

NÍVEL 10
GLPJBKFF

NÍVEL 11
GLDKBKZF

NÍVEL 12
GLPKBKRF

Castlevania: Circle of the Moon

NOTA: Este truque foi feito sobre uma versão pré, anterior ao jogo, e pode haver mudanças. Da tela do menu principal, escolha "Data Select". Comece um novo jogo, e, sobre o nome da tela, entre com um desses nomes para acessar modos diferentes de sua personagem. Você deve completar o jogo no número de tempos mostrados em cada modo antes de trabalhar com os truques.

MODO MAGICIAN

Jogue uma vez. Ponha em FIREBALL seu nome para dar a seu personagem stats mágico. Durante o jogo, pressione START para criar suas estatísticas. Escolha DSS e você verá que tem todas as cartas. "Magician" substituirá "Vampirekiller" no canto esquerdo superior.

MODO FIGHTER

Jogue 2 vezes. Ponha em GRADIUS seu nome para dar a seu personagem stats batalhador. Durante o jogo, pressione START para criar suas estatísticas. "Fighter" substituirá "Vampirekiller" no canto esquerdo superior.

MODO SHOOTER

Jogue 3 vezes. Ponha em CROSSBOW seu nome para dar a seu personagem stats atirador. Durante o jogo, pressione START para criar suas estatísticas. "Shooter" substituirá "Vampirekiller" no canto esquerdo superior.

MODO THIEF

Jogue 4 vezes. Ponha em DAGGER seu nome para dar a seu personagem stats ladrão. Durante o jogo, pressione START para criar suas estatísticas. "Thief" substituirá "Vampirekiller" no canto esquerdo superior.

Doom GBA

CÓDIGOS DOS BOTÕES

Para entrar com qualquer uma das seguintes seqüências, você tem que primeiro parar o jogo. Depois, aperte os botões da esquerda e da direita simultaneamente, então (enquanto estiver apertando esquerda/direita) entre com os códigos de botão a seguir.

NÍVEL AVANÇADO
A, B, A, A, B, B, A, A. (Você avançará sobre cinco níveis, dependendo do nível atual).

TODAS ARMAS, ITENS, CHAVES
A, B, B, A, A, A, A, A.

TRAJE RADIOATIVO
B, B, A, A, A, A, A, A.

INVENCIBILIDADE
B, B, B, A, A, A, A, A.

MODO DEUS
A, A, B, A, A, A, A, A.

MAPA DE COMPUTADOR
B, A, A, A, A, A, A, A.

NÍVEIS AVANÇADOS
A, B, A, A, B, B, A, A. Você avançará sobre cinco níveis, dependendo do níve atual.l

MODO FRENÉTICO
B, A, B, A, A, A, A, A.

Earthworm Jim

NÍVEL SKIP (SALTO)
Pressione START para parar durante o jogo, então pressione Right, R-Shift, B, A, L-Shift, L-Shift, A, R-Shift. Você verá o Earthworm Jim dizendo "Groovy"se o código estiver correto.

SELEÇÃO DE NÍVEL
Pressione START para parar durante o jogo, então entre com os seguintes comandos para saltar para o nível especificado a seguir.

QUE DROGA?
SELECT, R-Shift, B, Down, L-Shift, B.

TUBOS ABAIXO
Up, L-Shift, Down, A, R-Shift, A.
Snot um Problema
R-Shift, Up, SELECT, L-Shift, R-Shift, Left.

NÍVEL 5
R-Shift, L-Shift, A, B, B, A, L-Shift, R-Shift.

PARA A CAUSA DE PETE
Right, Left, R-Shift, L-Shift, A, R-Shift.

BUTTVILLE
L-Shift, A, Up, R-Shift, A, R-Shift, A, SELECT.

Ecks Vs. Sever

SENHA DOS NÍVEIS DE ECKS

NÍVEL 2
EXTREM

NÍVEL 3
EXCITE

NÍVEL 4
EXCAVATE

NÍVEL 5
EXCALIBUR

NÍVEL 6
EXTORT

NÍVEL 7
EXPIRE

NÍVEL 8
EXACT

NÍVEL 9
EXHALE

NÍVEL 10
EXHUME

SENHA DOS NÍVEIS DE SEVER

NÍVEL 2
SEVERE

NÍVEL 3
SURVIVE

NÍVEL 4
SAVANT

NÍVEL 5
SUFFER

NÍVEL 6
SULPHER

NÍVEL 7
SERVE

NÍVEL 8
SEETHE

NÍVEL 9
SEVERAL

NÍVEL 10
SEVERANCE

GT Advance

ACESSO A TODOS OS CARROS
No título da tela (quando aparecer "Press Start Button"), aperte e segure L-Shift+R-Shift+Up+Left. Enquanto segura estes botões, aperte B. Todos os carros dos modos Quick Race, Time Attack.

PRACTICE ABERTOS
Todo Caminho Aberto
No título da tela (quando aparecer "Press Start Button"), aperte e segure L-Shift+R-Shift+Up+Right. Enquanto segura estes botões, aperte B. Todos os caminhos dos modos Quick Race,

TIME ATTACK E PRACTICE ABERTOS
Todos os ajustes disponíveis
no título da tela (quando aparecer "Press Start Button"), aperte e segure L-Shift+R-Shift+Down+Right. Enquanto segura estes botões, aperte B. Todos os ajustes dos modos Quick Race, Time Attack e Practice estarão abertos.

Grand Theft Auto III

LISTA DE TRAPAÇAS EXTRAS
Durante o jogo, pressione o código correspondente para ativar os seguintes efeitos:

CARROS
INVISÍVEIS: "anicesetofwheels";

DESTRUIR TODOS OS CARROS:
"bangbangbang";

JOGABILIDADE MAIS VELOZ:
"boooooring";

VEÍCULOS VOADORES:
"chittycittybb";

DIREÇÃO MAIS PRECISA:
"cornerslikemad";

RECUPERAR ENERGIA:
"gesundheit";

OBTER O TANQUE:
"giveusatank";

OBTER TODAS
AS ARMAS: "gunsgunsguns";

OBTER MAIS DINHEIRO:
"ifiwerearichman";

MUDAR O VISUAL:
"ilikedressingup"

CLIMA COM NUVENS CARREGADAS:
"ilikescotland";

CLIMA CHUVOSO:
"ilovescotland"

CLIMA ENEVOADO:
"peasoup";

CLIMA NORMAL:
"skincancerforme";

CLIMA MALUCO:
"madweather";

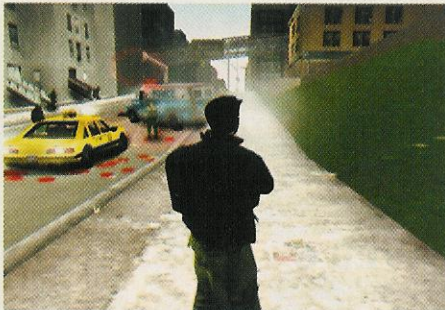
RELÓGIO ACELERADO:
"timeflieswhenyou";

AUMENTAR NÍVEL DE "PROCURADO PELA POLÍCIA":
"morepoliceplease";

DIMINUIR NÍVEL DE "PROCURADO PELA POLÍCIA":
"nopoliceplease";

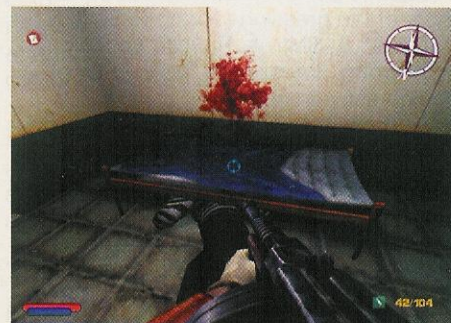
PEDESTRES LOUCOS:
"itsallgoingmaaad";

PEDESTRES CONTRA VOCÊ:
"nobodylikesme";

PEDESTRES LUTANDO UM COM O OUTRO:
"weaponsforall".

No One Lives Forever 2

INVISIBILIDADE:
Carregue em: T, durante o jogo, e depois para ficar invisível, digite: poltergeist.

MUNIÇÕES INFINITAS:
Carregue em: T, durante o jogo, e depois para todas as munições, digite: ammo.

TODAS AS ARMAS:
Carregue em: T, durante o jogo, e depois para tudo que é brinquedo bélico, digite: guns.

Unreal Tournament 2003

POWER-UP DE VELOCIDADE:
Quando a sua adrenalina chegar a 100 e começar a piscar, carregue em W quatro vezes, para conseguir aceder a um power-up de velocidade.

MUNIÇÕES COM FARTURA:
Carregue em ESPAÇO, durante um singleplayer e escreva: allammo. Você conseguirá, assim, munições infinitas.

TODAS AS ARMAS:

Aperte ESPAÇO, durante um singleplayer, e escreva: allweapons. Você conseguirá, assim todas as armas do game.

The Sum of All Fears

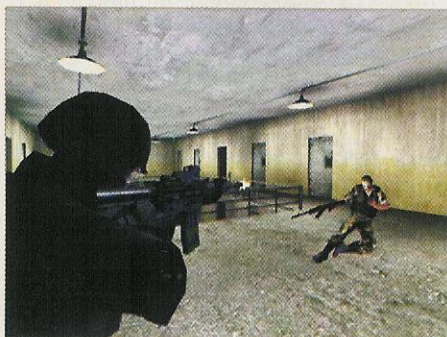
CORRER MAIS DEPRESSA:

Para correrem muito mais rápido, pressione: ENTER - durante o jogo - e digitem: run.

SUICÍDIO:

Para colocar um ponto final à vida de seu personagem, pressione: ENTER - durante o jogo - e digitem: god.

RECARREGAR ARMA:

Para recarregar a sua arma, pressione: ENTER - durante o jogo - e digitem: refil.

GOD MODE PARA O PERSONAGEM:

Para conseguir atingir esse modo muito útil para o seu personagem, pressione: ENTER e depois digite: superman.

GOD MODE PARA A EQUIPE:

Para conseguir atingir esse modo muito útil para a sua equipe, pressione: ENTER e depois digite: teamsuperman.

INVISIBILIDADE PARA O PERSONAGEM:

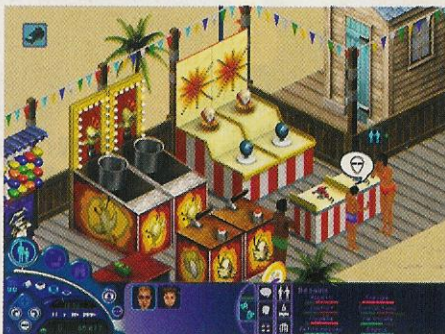
Para tornar o seu personagem invisível, pressione: ENTER e digite: shadow.

The Sims: em férias

MIL SIMOLEONS:

Pressione: CTLR + SHIFT + C, durante o jogo, de forma a fazer aparecer o prompt box. Depois, escreva: rosebud e conseguirá sacar mil simoleons.

EDITOR DE MAPAS:

Pressione: CTLR + SHIFT + C, durante o jogo, de forma a fazer aparecer o prompt box. Depois, escreva: map_edit on para ativar o editor de mapas.

Neverwinter Nights

OURO FÁCIL:

No início do jogo, na parte do tutorial com o comerciante, adquira a túnica da Paladino. O preço de compra deverá ser zero e o de venda uma unidade de ouro. Continue a vender e a comprar a peça, desse modo o ouro vem com fartura.

COMBATES FACILITADOS:

Quando enfrentar um boss ou uma criatura dura de roer, faça com que ele o siga até uma área onde haja uma porta de transição. Lute junto à porta e, quando os seus hit points ficarem baixos, saia. O adversário não o seguirá. Descanse, grave o jogo e regresse à luta. Normalmente, o monstro não se regenera.

Alone in the Dark: The new nightmare

HABILITAR MODO TRAPAÇA:

Inicie o jogo com o parâmetro "wizardmaster" na linha de comando para ativar um menu de trapaças na tela de inventário.

SAVES INFINITOS:

Saindo do 'manor's lobby' com Carnby, uma seqüência FMV será mostrada quando você encontrar Edenshaw. Na seqüência, ele dará a você um 'charm of saving'. Salve o jogo imediatamente após o término da seqüência FMV. Continue salvando o jogo repetidamente para obter quatro saves a cada vez.

MECHWARRIOR 4 INVENCIBILIDADE:

Durante o jogo, pressione [Ctrl]+[Alt]+[Shift] e digite IY.

Batman Vengeance

O homem morcego ataca novamente

Graças a Batman Vengeance, a mais recente versão "toons" de Batman ganhou uma readaptação digital. Este título para o Playstation 2 é desenvolvido pela Ubisoft. Os títulos da softwarehouse francesa arrebentaram com a expectativa, representando um salto qualitativo invejável da empresa. Ghost Recon, Evil Twin, Tarzan, Rayman M e Battle Realms são os maiores representantes das grandes pérolas que, durante a época natalina, deliciaram os gamers. Foi no meio desta onda que surgiu Batman Vengeance. Um jogo de ação com algumas características bem positivas, mas do qual se esperava algo mais. Mesmo assim, ofereceu alguns gráficos bem realizados, seguindo a linha do desenho animado infelizmente, com alguns bugs, uma jogabilidade repetitiva mas divertida e um sistema sonoro repleto de músicas e vozes simplesmente deliciosas. Para animar a festa, foram inseridas algumas partes de animações que antecedem cada um dos 19 níveis do game. Estamos falando de mais quarenta minutos geniais, capazes de levar ao delírio qualquer fanático da série da DC Comics. Mas vamos ao que realmente interessa. Logo no começo do game Batman tem de salvar uma pobre e indefesa donzela que está presa numa edificação onde uma bomba está prestes a explodir. Após essa pequena demonstração de heroísmo, nosso amigo morcego vai até a famosa Bat-Caverna onde seu fiel mordomo Alfred dá uns toques dos principais movimentos do personagem. Em Batman Vengeance somos transportados para a velha Gotham City, na qual o Coringa continua a espalhar a sua habitual onda de terror. Obviamente que desta vez as luzes estão viradas para Batman, através da maior conspiração já criada para derrubar o paladino.

Para interromper a série de crimes que irá assolar Gotham, temos do nosso lado a bela Batgirl, o formoso mordomo Alfred e o velho Comissário Gordon. Mas as forças do mal também reforçaram as suas hordas. Ao lado do príncipe do crime repousam figuras tão conhecidas como: Poison Ivy, Harley Quinn, Mr. Freeze e algumas dúzias de mercenários e criaturas disformes. A mecânica de jogo foi influenciada por alguns títulos bem conhecidos de todos os gamers.

"Ao lado do príncipe do crime repousam figuras tão conhecidas como: Poison Ivy, Harley Quinn, Mr. Freeze e algumas dúzias de mercenários e criaturas disformes."

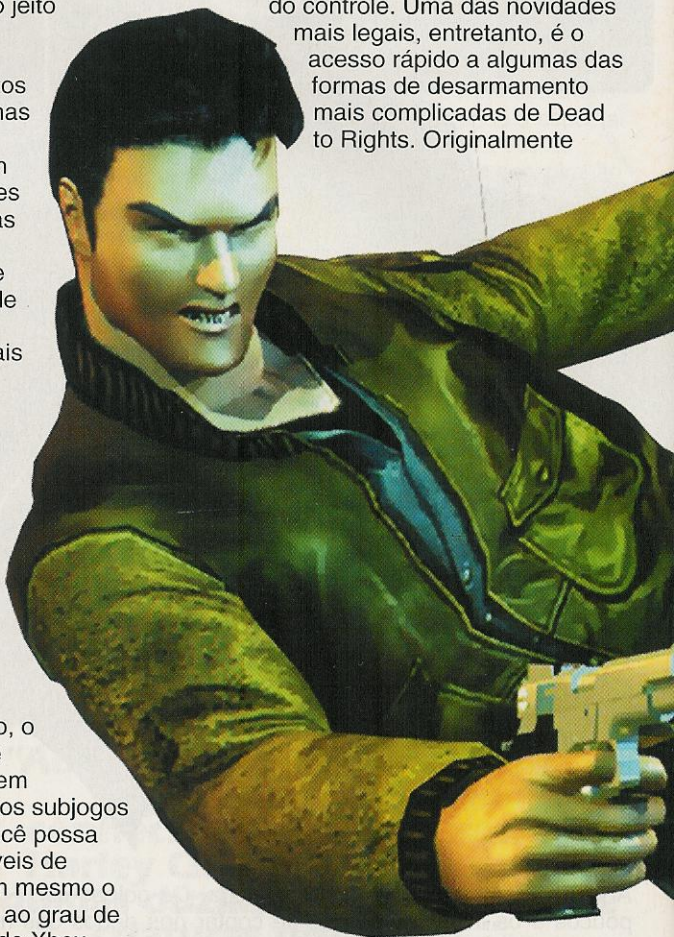
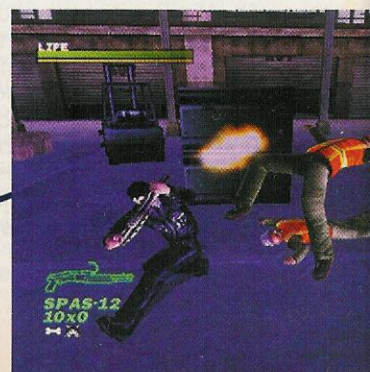
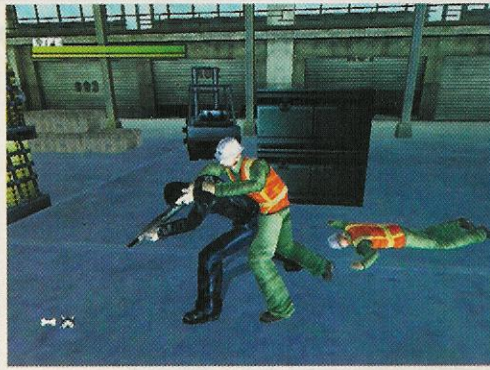
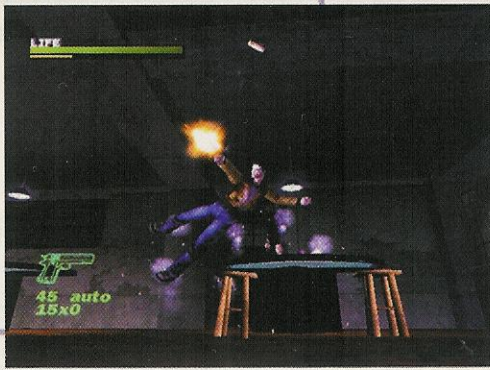
Nas movimentações de Batman foram incluídas umas características que cheiram a Metal Gear, claro que a parte furtiva do jogo - nos golpes mais potentes podemos sentir o poder de Matrix e nas movimentações mais radicais tudo cheira a Tarzan Freeride. Além da ação propriamente dita, foram criados alguns níveis bem divertidos, em que Batman Vengeance sofre uma reviravolta de 180°. Esses momentos deliciosos reportam-se às fases de slide, queda livre ou ao controle do Batmóvel e do Batplane. Durante o game, você ainda pode encontrar alguns puzzles, que prometem torrar os neurônios dos aprendizes de super-herói. Como você deve ter reparado, a equipe de desenvolvimento tentou oferecer um jogo altamente diferenciado... mas errou no ritmo. O ambiente criado não é apelativo o suficiente para que as horas de jogo corram de forma rápida e certa. Mais cedo ou mais tarde, a monotonia acaba se instalando, característica que influencia brutalmente a longevidade do título.

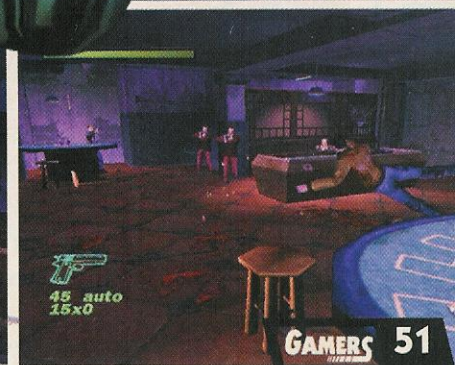
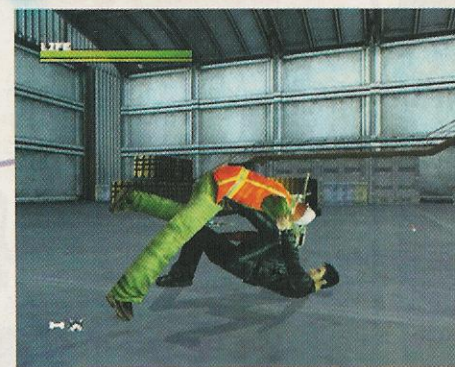
BATMAN VENGEANCE

A jogabilidade é divertida mas limitada. Os golpes são poucos e os inimigos você pode contar nos dedos das mãos. Tudo é muito fácil de atingir, fato que torna esta cruzada um épico pouco aproveitavel. Graficamente podemos contar com uma Gotham bem construída e algumas das movimentações de Batman hiperestrondosas. Os cenários são muito semelhantes entre si e existem montanhas de bugs nas cenas que se passam nos edifícios, o que complica muito na hora da ação - freqüentemente, podemos contar com personagens que chegam a "flutuar" no ar. Felizmente o sistema de som do game está muito bom e pode ser comparado à série da televisão. Um dos pontos altos do game são os acessórios que o Homem-Morcego usa no combate ao crime, por exemplo: O Bat-rang será uma das armas mais versáteis do game; uma arma de arremeço que pode ser usada para atacar, desarmar inimigos e quebrar objetos. Ou mesmo as Flash Bombs, bombas que liberam muita luz e fumaça, ideais, para aquelas situações em que a fuga é necessária. No inicio, até mesmo quem nunca jogou videogame, tira de letra. Gotham City está sob sua proteção. Vista seu uniforme e mãos à obra.

Dead Rights

O grande game de ação da Namco aparece no Game Cube

Você deve se lembrar da loucura Street Fighter II que estourou no início dos anos noventa. O maior e mais popular jogo dos arcades por tempo incontável, SF II foi uma propriedade procurada pela Sega e pela Nintendo, que desejavam, a todo custo, tê-la com exclusividade para seus aparelhos. Eventualmente barrados por Mario e companhia, Street Fighter II e Street Fighter II: Turbo Hyper Fighting ajudaram a consolidar a saga como uma das mais populares e bem-sucedidas do Super Nintendo.
Por muito tempo, os jogadores que queriam experimentar os títulos no conforto do lar, se viram obrigados a comprar um SNES. Isso até que o Mega Drive finalmente ganhasse uma versão exclusiva recheada de adições na jogabilidade, gráficos e opções de mudanças que o cartucho do console de 16 bits da Nintendo não possuía. Pela primeira vez na ilustre história dos jogos eletrônicos, jogadores tiveram a escolha de onde iriam lutar com Ryu, Chun-Li e Blanka - e eles se sentiram muito felizes com isso. Engraçado como a história se repete, não é?
Para falar de Dead to Rights, precisamos comentar essa repetição. Apesar dos jogadores de consoles serem diferentes e as desenvolvedoras de jogos serem tão diversas quanto à peça de ação da Namco para o Xbox se encontra em uma posição bem semelhante à de Street Fighter II, de anos atrás. Não mais limitado ao sistema da Microsoft, Dead to Rights está à solta na terra das plataformas disponíveis.
Na aventura que já se tornou famosa, um oficial da K9, em sua jornada para limpar o próprio nome, avança para o equipamento da Nintendo. Apesar do jogo ainda não ser lapidado como deveria (especialmente em termos de combate corpo a corpo e animação), os acréscimos específicos do sistema e as mudanças feitas pela Namco (que foi orientada por jogadores) merecem uma segunda olhada, ou primeira, dependendo da situação.
Dead to Rights é um shooter de ação em terceira pessoa, lotado de brutalidade. A Namco cuidou de aumentar a velocidade do personagem e melhorar sua habilidade de mira. Além disso, a dificuldade foi balanceada, comparando-se à progressão que existia no Xbox. As armas aparecem às toneladas e pode-se optar por roubá-las (faça de conta que não ouviu isso) e usá-las do jeito que achar mais razoável.
O jogador pode se valer de vinte tipos de desarmamentos para tomar inimigos de formas extravagantes. Então... surpreendentemente, há um grande número de alterações e mudanças que foram feitas para acomodar os novos jogadores e dependendo de seu ponto de vista, isso pode ser tanto uma coisa boa quanto ruim. A diferença mais imediata é a mudança na dificuldade do jogo. Previamente, lançar-se a um desafio no game do Xbox consistia em levar o jogador a seu limite máximo, olhando por este ângulo, a edição do GameCube é muito mais fácil. Ao contrário de abrir seu caminho através de blocos de celas e diversos minigames para chegar ao nível da prisão, por exemplo, o jogador pode simplesmente batalhar pelo bloco inicial sem necessidade de participar dos subjogos para avançar. E, embora você possa selecionar um de quatro níveis de desafio, nenhum deles, nem mesmo o modo Super Cop, se iguala ao grau de dificuldade do jogo original do Xbox.
Usar um bandido como escudo humano, a adição de hot keys para serem usadas com suas armas e confiar no estúpido Shadow foram algumas das artmanhas da Namco para quebrar o sistema linear que assombrava a aventura do Xbox. O sistema de alvo foi modificado para automaticamente focalizar ameaças mais imediatas, e não as redondezas. Também, uma opção de câmera invertida foi incluída para aumentar a performance de quem está por trás do controle. Uma das novidades mais legais, entretanto, é o acesso rápido a algumas das formas de desarmamento mais complicadas de Dead to Rights. Originalmente destravadas depois de executar três desarmes do mesmo tipo em uma dada área, os movimentos mais espetaculares agora são mais simples de se conseguir (em outras palavras, basta fazê-los duas vezes, contra os três anteriores).
Dead to Rights se divide em quinze

capítulos curtos, nos quais estarão disponíveis todo tipo de parafernália para acabar com inimigos. Isso significa a presença constante de shotguns, pistolas com silenciadores, lançadores de granadas, metralhadoras e equipamentos para provocar explosões terríveis.

A isso combina-se uma atmosfera bem adulta, efeitos de partículas para simular condições temporais e o sangue, que aqui tem uma carga gráfica mais explícita, em função das tecnologias da nova geração dos aparelhos. Mesmo tentando diferenciar um pouco a regra "mate o que aparecer na sua frente".

A Namco só consegue oferecer uma variante do gênero, sem pretensões (e condições) de fazer escola ou influenciar os jogos que virão. As minitarefas existem, dispostas em certas fases, mas nunca permitem ao jogador abandonar a premissa básica de Dead to Rights, que é mandar bala para todos os cantos, a torto e a direito. Uma mistura de Minority Report com GTA: Vice City, é a conclusão tirada da aventura de Jack, o personagem principal desta história.

Kingdom Hearts

DESTINY ISLAND

Após a cena de abertura, você ganhará o controle de Sora. Escolha a arma de sua preferência, pois isso afetará diretamente seu status. Na primeira batalha é apenas um tutorial no qual você irá aprender a atacar, empurrar caixas, abrir baús e travar a mira em seus inimigos. Responda às perguntas de Selphie, Wakka e Tidus. Derrote os inimigos e salve o jogo. Siga pelo caminho que vai aparecer.

BOSS : (DARKSIDE)

Nada complicado, apenas acerte suas mãos na hora em que ele abaixar e quando ele levantar o braço, pule e ataque.
Aqui vai uma tabela que altera seu status na hora da escolha entre a espada, escudo e cajado.

Espada e escudo	Ap 1	Mp 2	Att 5	Def 2
Espada e cajado	Ap 3	Mp 2	Att 5	Def 1
Escudo e cajado	Ap 3	Mp 2	Att 3	Def 4
Escudo e espada	Ap 1	Mp 2	Att 4	Def 4
Cajado e escudo	Ap 3	Mp 3	Att 2	Def 3
Cajado e espada	Ap 3	Mp 3	Att 4	Def 1

Fale com Kairi e ela vai pedir alguns materiais como a corda, 2 pedaços de madeira e pano.
Pano - dentro de uma pequena casa de madeira, subindo as escadas ao lado, onde Tidus fica treinando.
Madeira - uma delas está na praia e a outra ao lado de Rikku.
Corda - no barco onde Tidus fica treinando.

OPCIONAL:

Você pode lutar com Tidus, Wakka e Selphie separadamente, após vencê-los fale com Tidus e terá opção de lutar contra os três, ao mesmo tempo. Para derrotar os três, comece atacando Wakka depois a Selphie e por último Tidus. Rikku também estará disponível para lutar.
Entregue o material para Kairi e no dia seguinte Rikku irá desafiá-lo para uma corrida; não é obrigatório vencê-lo. Fale com Kairi e ela vai pedir mais alguns materiais como 3 cogumelos, 2 frutas, 3 peixes, água e um ovo.

Cogumelos - um deles está atrás da pedra, empurre para pegá-lo. O outro está no meio da grama na mesma área. E o último está na caverna ao lado da cachoeira.
Frutas - ataque as árvores e as frutas vão começar a cair, mas colete apenas as frutas mais claras
Peixes - fique andando pela beira da praia e encontrará sem dificuldades os peixes
Água - pegue a água da cachoeira.
Ovo - está em cima da árvore, perto de onde Rikku treina.
Após entreguar os materiais para Kairi, você irá acordar no meio da noite. Corra para a área onde Rikku treina e ignore os inimigos.

BOSS (DARKSIDE 2)

Mesma estratégia, ataque suas mãos e ao levantar o braço, pule e ataque.

TRAVERSE TOWN

Esta é a cidade mais importante do jogo, pois nela você compra itens, armas e melhora a sua nave. Você irá começar ao lado da loja de acessórios. Entre nesta loja e fale com Cid. Saia da loja e visite a cidade, Donald e Goofy estarão na cidade procurando por Leon (Squall). Volte para a loja de acessórios; salve o jogo e saia.

para a árvore que fica bem no centro da floresta, derrube a semente e acerte um golpe na árvore para ela girar. Coma a semente e fique pequeno, suba nos cogumelos e entre na árvore. Você irá cair em cima de uma torneira, então pule para a plataforma ao lado, pegue a última evidência e leve para a sala onde está Alice.

BOSS (TRAMP KNIGHTS)

Neste chefe o seu objetivo é destruir a torre. Mantenha Goofy e Donald ocupados com as cartas, pois elas não podem ser destruídas, enquanto isso você dá conta da torre.
Depois de derrotar este chefe vá para a floresta; fale com a planta ao lado do lago e dê um potion para ela ficar grande, então empurre a pedra para dentro do lago e uma plataforma de cogumelos irá aparecer. Suba na plataforma e você terá acesso a uma nova área. Nesta parte, acenda as duas luminárias e derrube um ursinho que está na prateleira. Volte à sala que tem os 2 potes, fique grande e mude o ursinho de lugar, que você derrubou anteriormente, e uma nova passagem se abrirá. Entre nesta sala e acenda outras duas luminárias; volte e salve o jogo.

BOSS (TRICK MASTER)

Este chefe é muito alto; você não consiguirá acertá-lo do chão. Pule na cadeira para acertá-lo. Após alguns golpes, ele tombará. Aproveite esta chance e ataque o máximo que puder.

BOSS (LEON)

Uma luta difícil, tente desviar de seus ataques e quando começar a lhe provocar, é a hora de acertar alguns golpes. Não é obrigatório vencê-lo. Após a luta contra Leon, você irá acordar no hotel. Donald e Goofy irão entrar para o seu time.

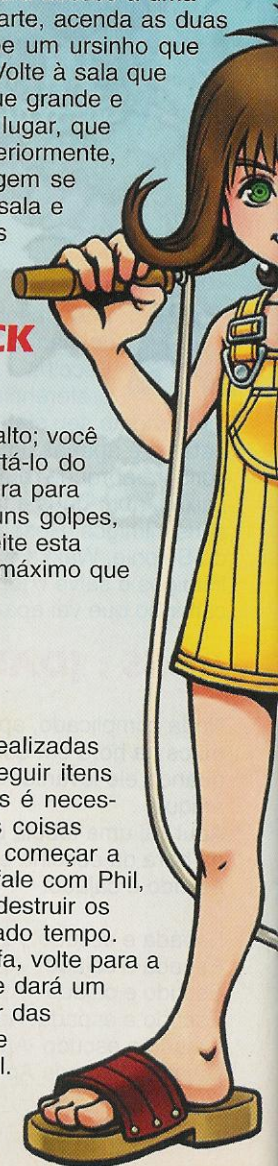
BOSS (GUARD ARMOR)

Este chefe possui várias partes. Comece atacando seus pés, mãos e por último, o corpo. Nesta batalha não há dificuldades, se a sua energia baixar muito, Donald automaticamente irá recuperar sua vida. Após esta batalha, saia pela porta principal da cidade.

WONDERLAND

Logo que chegar, siga o coelho até uma sala pequena, fale com a porta, empurre a cama e tome o pote para ficar pequeno. Na próxima tela você será encarregado de achar as evidências para inocentar Alice. Então siga para a floresta onde irá encontrar 3 evidências em uma caixa rosa. A última dá um pouco mais de trabalho, faça o seguinte: logo que entrar na floresta, vá à planta que está ao lado de um lago e dê para ela um potion; então você ficará grande. Pise no tronco de madeira cortado e siga

OLYMPUS COLISEUM

No Coliseum são realizadas batalhas para conseguir itens raros e magias, mas é necessário fazer algumas coisas para que ele possa começar a funcionar. Primeiro fale com Phil, aceite o teste para destruir os barris em determinado tempo. Completando a tarefa, volte para a entrada e Hades lhe dará um ticket para participar das batalhas. Volte e fale novamente com Phil.

BOSS (CLOUD)

Ele é rápido e forte, seus ataques não terão muito efeito nele. A melhor maneira de enfrentá-lo é utilizando magias, então esteja bem preparado com muitos ethers e potions para vencê-lo.

BOSS (CERBERUS)

Não é um chefe muito difícil. Siga esta estratégia e vencerá sem maiores problemas. Use magias de ataque como thunder e fire, assim que seu MP se esgotar, ataque sua cabeça até recuperar o seu MP, então repita o procedimento. Depois de derrotar Cerberus o Coliseum estará aberto. Agora cabe a você enfrentar este desafio.

DEEP JUNGLE

Assim que chegar você será atacado por uma onça. Ataque até ela cair, então Tarzan aparecerá para salvá-lo. Agora ele estará disponível no seu time. Siga em frente e desça pelo tronco até o acampamento. Entre na tenda e fale com Jane, ela vai pedir alguns slides que estão em volta da tenda. Colete os 6 slides e volte para dentro da tenda, então Clayton sairá atrás dos gorilas. Saindo da tenda, pegue a saída da esquerda e vá para a casa que fica no ponto mais alto da árvore. Há duas maneiras de chegar até lá, a primeira é subindo e seguindo pelo caminho dos cipós, a outra maneira é atravessando o lago dos hipopótamos e subindo o cipó. Chegando à casa, Donald impedirá Clayton de matar o gorila; então volte para a tenda. Saindo da tenda você terá que salvar os gorilas, destruindo os heartless em todas as áreas. Após salvar os gorilas, volte para a tenda, fale com Jane e você escutará o barulho de um tiro. Salve o jogo e vá para a área de bambo. Derrote a onça sem maiores problemas, então Jane e o gorila serão atacados. Volte para o lago dos hipopótamos e siga até a área onde aparecem umas frutas pretas. Seu objetivo aqui é abrir todas as frutas pretas, você pode atacá-las mas levará muito tempo, então aqui vai a dica: trave a mira na fruta e use a magia do fire. Após abrir todas as frutas pequenas, ataque a fruta grande que fica encostada na árvore. Volte para o acampamento, salve o jogo e vá para rocky wall.

BOSS (CLAYTON)

Primeira parte - Ignore os heartless e concentre seus ataques em Clayton. Segunda parte - Clayton virá junto de um camaleão. Use magias de ataque e assim que acabar, ataque para recarregar o MP.
Após derrotar Clayton os gorilas o levarão para uma nova área, então suba a cachoeira e use a keyblade para fechar este mundo contra os heartless.

TRAVERSE TOWN

De volta à cidade, vá para a área do esgoto, onde tem uma marca vermelha no chão, quebre a grade e fale com Leon. Volte à loja de acessórios e fale com Cid; ele vai pedir para você fazer uma entrega. Siga para o terceiro distrito e use a magia fire na porta com um símbolo de fogo para abrir. Entre e vá ao fundo da caverna até uma pequena casa. Faça sua entrega e fale com Cid no terceiro distrito. Volte para o segundo distrito e suba a Gizmo Shop, suba as escadas e acione a marca vermelha no chão para revelar o sino. Toque 3 vezes o sino e vá para a fonte.

BOSS (OPPOSITE ARMOR)

Este chefe possui várias partes. Use a mesma tática de Guard Armor para derrotá-lo. Logo que vencer, fale com Cid e sua nave estará pronta para descobrir novas áreas.

AGRABAH

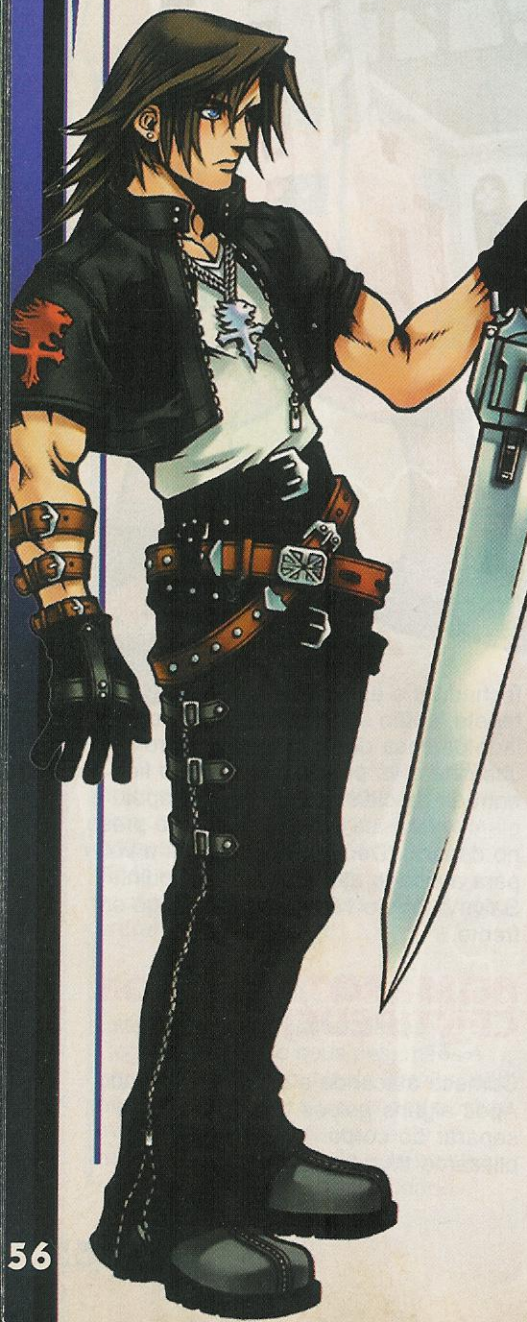
Chegando a Agrabah, vá para a casa de Aladdin, lá você encontrará uma fechadura e o tapete mágico. Destranque a fechadura e ajude o tapete, então saia e vá para o beco ao lado da casa de Aladdin. Encontre com Jasmine e vá para o deserto que fica na entrada da cidade. Fale com o tapete e ele o levará até Aladdin, que está preso no deserto. Derrote os heartless e volte para a cidade até a casa de Aladdin. Salve o jogo e vá para a saída logo em frente.

BOSS (POT CENTIPEDE)

Comece atacando a cabeça ou o rabo. Após alguns golpes os potes vão se separar do corpo. Use magias com blizzard e thunder que funcionam

bem contra este chefe. Quando a cabeça dele ficar energizada evite atacar, pois o dano em você é muito maior. Após derrotar este chefe, salve o jogo e volte ao deserto.

BOSS (TIGER HEAD)

Siga esta estrátegia, pois este é um chefe difícil. Vá para o lado direito ou esquerdo do chefe e aguarde até que ele "cuspa" alguns heartless. Nesta hora ele vai baixar a cabeça e você aproveita para subir no nariz dele. O ponto fraco são os olhos.

Leve alguns potions e use a magia aero que lhe dará uma proteção extra. Entre na boca do tigre e vá para a parte subterrânea da fase. Não se preocupe, você pode cair à vontade, em uma das áreas subterrâneas. Você encontrará um enorme pilar que está impedindo sua passagem pela Treasure Store. Destrua parte deste pilar e suba até a Treasure Store e salve o jogo.

BOSS (JAAFAR)

Procure evitar os golpes do Genie e evite ficar na área central da batalha. Jaafar fica passeando pela tela. Siga-o até ele parar, então suba na plataforma mais perto e começe o ataque. Repita até vencê-lo.

BOSS (JAAFAR GENIE)

Há duas opções de enfrentá-lo. A primeira opção é perseguir rapidamente o pássaro e atacar a lâmpada que ele carrega. A outra opção não é muito recomendada, mas aqui vai: Trave a mira no Jaafar e use a magia "blizzara" para causar danos diretamente ao chefe, agora fica por sua conta.

MONSTRO

Siga Pinocchio até o barco e fale com Geppetto, então Rikku aparecerá e você deve segui-lo. Esta fase é muito confusa. Aqui vai a seqüência para chegar até o chefe:
Stomach part 2 => stomach part 3 => stomach part 2 => stomach part 5=>Stomach part 6 => stomach part 5 => stomach part 4

BOSS (PARASITE CAGE 1)

Muito fácil, aqui você conta com a ajuda de Rikku. O ponto fraco deste chefe é a cabeça, apenas pule e ataque.
Depois de derrotá-lo você irá voltar ao barco de Geppetto. Abra o baú que está no barco para aprender o High Jump, com esta habilidade é possível ir para a nova área que está acima da entrada do estômago.

BOSS (PARASITE CAGE 2)

Desta vez o chefe está bem mais forte, o ponto fraco dele continua o mesmo de antes. Use a magia "fira" e você vencerá tranqüilamente.

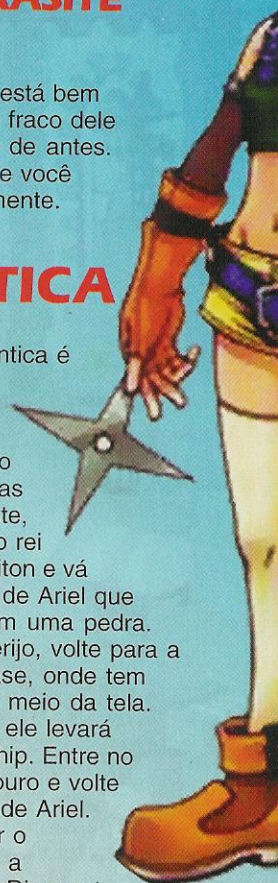
ATLÂNTICA

Chegando em Atlântica é necessário aprender a nadar com Sebastian. Depois que pegar o jeito, siga as marcas em forma de tridente, elas o levarão até o rei Triton. Fale com Triton e vá para o esconderijo de Ariel que está bloqueado com uma pedra. Saindo do esconderijo, volte para a primeira área da fase, onde tem um redemoinho no meio da tela. Pegue o golfinho e ele levará você até Sunken Ship. Entre no navio, pegue o tesouro e volte para o esconderijo de Ariel. Após Triton destruir o símbolo que revela a keyhole, vá até ele. Dica: este lugar é muito confuso, procure sempre seguir as marcas amarelas para não se perder. Volte até Sunken Ship e Sebastian abrirá um novo caminho até Ursula.

BOSS (URSULA)

Um dos chefes mais chatos do jogo. Use as magias fira e blizzara no caldeirão até ele soltar fumaça pela tela inteira. Ursula ficará nocauteada. Aproveite a chance e ataque até ela se recuperar. Para recuperar a magia, ataque os peixes, pois eles não morrem. Ursula irá fugir, você aprenderá a habilidade de nadar contra correnteza. Vá até a área que tenha a correnteza e entre na caverna que aparecer o símbolo ???.

BOSS (HUGE URSULA)

Uma batalha bem difícil. Equipe muitos potions. Para desviar dos seus ataques constantes, use a habilidade que acabou de aprender, e se conseguir pode ir até a nuca dela onde você ficará protegido. Use a magia aero para uma maior proteção. Após derrotá-la, volte ao esconderijo de Ariel e tranque a keyhole.

HALLOWEEN TOWN

Em Halloween Town, vá direto para o laboratório e fale com Jack, agora vai ser precisso coletar um material que está com Sally. Siga para graveyard e pegue o item, volte para o laboratório e entregue o item. Agora o professor vai lhe pedir outro item que está com o Elder da cidade. Você o encontrará no graveyard, faça a mesma seqüência que os fantasmas fizerem, pegue o item e volte ao laboratório. Chegando lá três crianças roubarão o seu item, siga até o graveyard onde você falou com o Elder e entre no caixão. Passe por um pequeno rio e na próxima tela será preciso chegar ao topo da casa. Chegando lá, derrote os três, salve o jogo e acione a alavanca que abre a porta para o chefe. Esta porta fica na parte mais baixa desta área.

BOSS (BOOGIE)

Você estará preso dentro de um buraco sem alcance ao chefe. Ele vai jogar algumas bombas e alguns heartless. Acompanhe o chefe e quanto aos botões que ficam no piso do buraco, pise no botão que está na mesma direção do chefe. Agora o chão irá erguer e você terá acesso ao chefe. Aproveite a chance e ataque o máximo que puder. Repita a operação.

BOSS (LARGE BOOGIE)

Não é tão difícil. Destrua todas as áreas com uma energia negra e você vencerá. Ao todo são 7 áreas.

NEVERLAND

A bordo do barco fale com Peter Pan, saia pela porta, suba a escada e entre na porta à sua direita. Nesta sala caia no buraco e derrote a sua própria sombra, logo em seguida suba a escada que não está encostada na parede. Salve o jogo e vá para a cabina do capitão.

BOSS (DARK SORA)

Ele é basicamente uma versão de Sora, só que mais fraco. Ele se dividirá em dois, escolha um deles e ataque. A sombra é destruída apenas com um golpe. Você pode usar técnicas como o final break.
Cuidado: ele contra-ataca seus golpes e tem uma boa velocidade, ganhe uma maior proteção com a magia aero. Depois da batalha, abra o alçapão que está ao lado da cama do capitão, desça, salve Wendy e volte para cabina do capitão. Salve o jogo e saia pela porta ao lado da cama do capitão.

BOSS (CAPTAIN HOOK)

Este chefe tem um grande poder ofensivo e defensivo. Nesta batalha você terá a habilidade de voar, aproveite esta habilidade e fique a uma altura que ele não te alcance e use magias de ataque à vontade. Tome cuidado com o navio, pois ele tem um grande poder de ataque. Após vencê-lo, você irá para a torre do relógio. Acerte 3 golpes no ponteiro e tranque a keyhole.

TRAVERSE TOWN

Aqui você precisa falar com Cid e ele vai instalar outra parte da Gummiship. Agora é possível acessar a Hollow Bastion

HOLLOW BASTION

Fale com Donald e Goofy e siga em frente até aparecer Rikku e Beast. Deste ponto você perderá a keyblade e ficará com ajuda apenas de Beast. Chegando ao castelo, vá para a direita, deixe Beast quebrar algumas paredes até chegar às bolhas flutuantes. Entre nas bolhas até achar a alavanca que abre a porta frontal do castelo. Volte e agora você tem acesso à porta de entrada. Dentro do castelo há uma porta grande que são necessários 4 itens para abri-la. Todos os itens estão na sala com uma fonte no meio, aqui vai a lista deles:
1- Acenda todas as velas com a magia fire
2- Quebre os potes das duas estátuas
3- Empurre a estátua para a direita ou esquerda
4-Ative o red trinity para mover a estátua.

Continue subindo o castelo até encontrar com Rikku

BOSS (RIKKU)

Com a keyblade de volta esta batalha não é difícil, atraia a atenção de Rikku para Donald e Goofy, enquanto ele se distrai com os dois ataques pelas costas. Utilize a magia aero para uma maior proteção. Continue subindo, passe pela livraria e salve o jogo.

BOSS (RIKKU ANSEM)

Esta é a versão mais forte de Rikku, não adianta usar magias de ataque, use a habilidade guard e contra-ataque. Procure usar a magia aeroga ou aerora e evite seus ataques com a habilidade glide. Leve muitos itens de cura.

TRAVERSE TOWN

Antes de prosseguir o jogo é necessário pegar um item para sua nave. Fale com Cid e ele vai indicar o caminho onde você quebrou a grade para falar com Leon. Pegue o item e Cid automaticamente instala pra você. Agora uma das últimas fases está disponível.

HOLLOW BASTION

Volte para o Praying Hall, fale com as princesas, salve o jogo e vá para a área onde você enfrentou Rikku.

BOSS (MALIFECENT)

Nada difícil, apenas ataque ela enquanto Goofy e Donald se encarregam dos heartless.

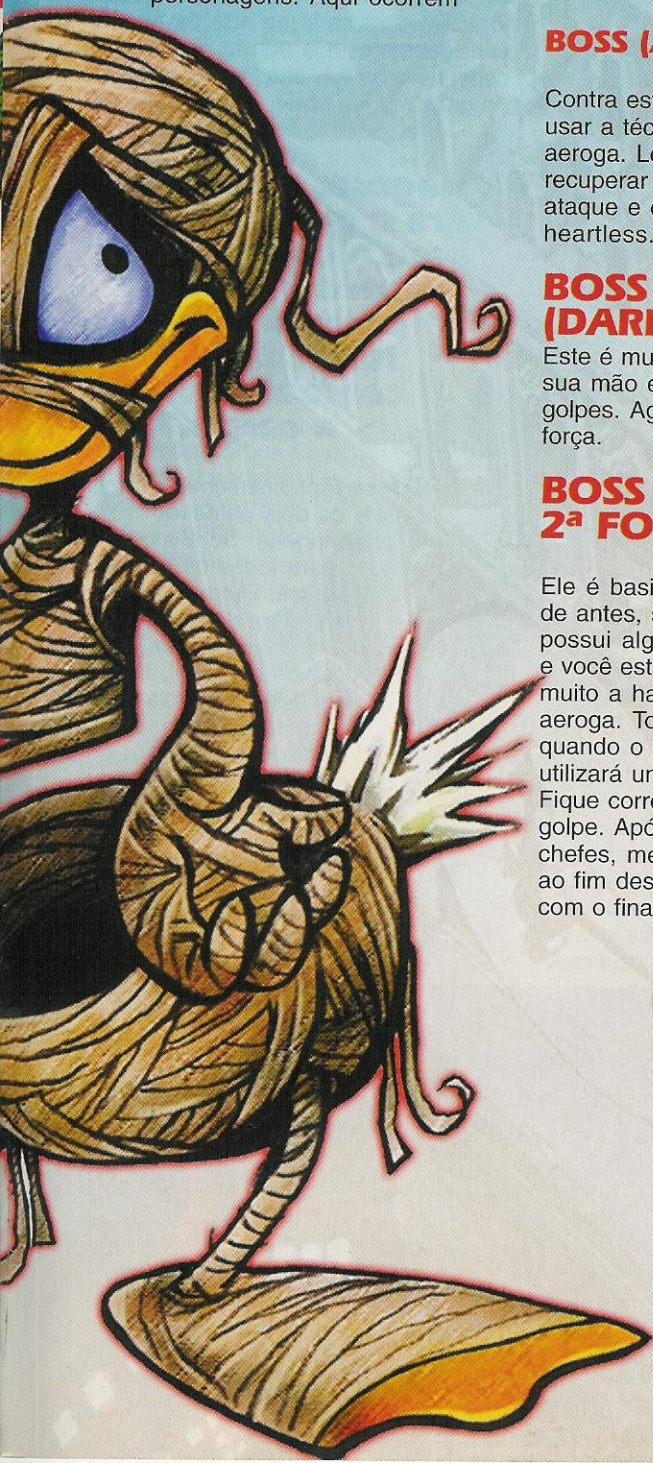
BOSS (MALIFECENT DRAGON)

Esta é uma batalha difícil, aqui a estratégia é ficar embaixo da cabeça e atacar o máximo possível. Leve muitos itens de cura, vai ser necessário. Salve o jogo antes de prosseguir.

BOSS (BAHEMOTH)

Ele tem um HP muito alto, mas não é difícil. Suba na sua cabeça e ataque o chifre, ele não terá como acertá-lo. Agora tranque a keyhole, fale com as princesas e a última fase do jogo estará disponível.

END OF THE WORLD

Este lugar não é complicado, mas é necessário um alto level dos seus personagens. Aqui ocorrem lutas seguidas contra os chefes e aqui vão as dicas:

BOSS (BAHEMOTH)

Use a mesma tática de antes para vencer sem probemas.

BOSS (BLACK WING DEMON)

Nesta batalha você poderá voar livremente. Este chefe não consegue fazer muitos estragos. Aproxime-se pelas costas e ataque a cabeça.

BOSS (ANSEM 1ª FORMA)

Contra este chefe vai ser muito útil usar a técnica ragnarok e a magia aeroga. Leve alguns ethers para recuperar o seu MP ou pule e ataque e cuidado com os heartless.

BOSS (DARKSIDE)

Este é muito fácil, acerte sua mão e evite seus golpes. Agora ele tem mais força.

BOSS (ANSEM 2ª FORMA)

Ele é basicamente o mesmo de antes, só que agora ele possui alguns ataques extras e você está sozinho. Utilize muito a habilidade ragnarok e aeroga. Tome cuidado porque quando o cenário escurecer ele utilizará um ataque devastador. Fique correndo para evitar este golpe. Após derrotar todos estes chefes, meus parabéns, você chegou ao fim desta longa jornada e divirta-se com o final.

O Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel

A saga de Tolkien agora em seu computador

A lenda se torna um Game

Quem hoje em dia não conhece Senhor dos Anéis? Ou mesmo nunca ouviu, ao menos uma vez, o nome J.R.R Tolkien? Agora sua obra, depois de se tornar um filme, vai para os vídeo-games.

Caso você realmente não conheça ou nunca ouviu falar, as obras de Tolkien foram as precursoras de praticamente tudo que se conhece do universo dos RPGs, principalmente de livros. A criação que saiu da mente brilhante de J.R.R Tolkien deu origem a centenas de produtos e mais ainda a milhares de seguidores ávidos por conhecer cada vez mais o universo da Terra Média. Mas o fato de ser um game caracterizado na ação não tira seu glamour, afinal de contas encontramos mais uma maneira de nos aventurar através do universo imaginário que Tolkien criou.

E com isso poderemos explorar, até com mais detalhes, lugares como o Condado e Valfenda. Imagine-se na companhia de Frodo e toda a comitiva do anel, partindo em direção às montanhas da perdição para destruir o mal representado por o "Um Anel" de uma vez por todas. Imagine-se ao lado de Aragorn (Passo largo) combatendo centenas de Orcs nas planícies da Terra Média. Ou mesmo ao lado de Frodo enquanto ele tenta escapar de Gollun que deseja mais que tudo retirar de Frodo o Um Anel e recuperar o seu "precioso". Originalmente com o nome The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring, o primeiro filme de uma esperada trilogia, foi lançado no começo desse ano, sendo que um dos outros dois filmes estreou nas telonas no final de 2002 e o último no final de 2003. O game chega para seu computador, com as mesmas possibilidades de fazerem tanto sucesso quanto o filme. Essa notícia não irá agradar aos fãs do filme, pois em uma contradição o game não seguirá a mesma linha de sua versão cinematográfica e sim sua cara literária o que agrada, com certeza, a grande maioria dos fãs, pois muitos não apreciaram os cortes que a versão das telonas apresentou. Os personagens não estão com a mesma cara dos atores, e sim muito mais próximos aos do livro e acreditem, até mesmo a história está um pouco diferente.

Uma vez não baseado no filme, o jogador terá uma liberdade muito maior para explorar a Terra Média à sua volta. A arte do game foi uma tentativa de explorar a mente de Tolkien e repassá-la ao game do modo mais fiel possível. O game vem com uma visão em terceira pessoa e dará a oportunidade de você encarnar um dos três personagens principais da trama: Frodo Baggins o hobbit, Aragorn o guerreiro ou Gandalf o mago. É obvio que os personagens são muito diferentes entre si, mas a produtora Surreal promete uma jogabilidade única para cada um deles. Pode-se deduzir dessa informação que a jogabilidade de Frodo estará mais focada no jogo furtivo, necessitando de habilidade de movimentos e da capacidade de entender melhor certos enigmas. Aragorn, o guerreiro, será o que vai direto para o combate. Ele tem muito mais pontos na sua habilidade de combate corpo a corpo. Gandalf, sem dúvida, terá sua jogabilidade focada na arte da magia, sem desmerecer a sua facilidade em combate e na advinhação de certos enigmas.

> **"Aragorn, o guerreiro, será o que vai direto para o combate, ele tem muito mais pontos na sua habilidade de combate corpo a corpo."**

Ele será praticamente um misto entre os dois primeiros personagens. Será assim um jogo para todos os gostos e jogadores. Durante a E3 (maior feira de games do mundo) uma demo jogável estava disponível, nela os jogadores controlavam Aragorn. Duas fases do game estavam "jogáveis", uma delas era perto de Weathertop e a outra era dentro das minas de Moria, todas com uma excelente ambientação e no clima que exige o livro.

Alguns dos movimentos especiais de Aragorn estavam disponíveis, como combos de espada e jabs para desacordar o adversário. Agora depois do lançamento do game, tudo isso se confirmou. Os gráficos estão ótimos, por exemplo: Weathertop tem um impressionante senso de profundidade e as minas Moria combinam escuridão com toda a aventura na medida certa. O game, apesar de estar muito bonito e agradavel de se jogar, ainda precisa de alguma coisa...O tempo de duração do game poderia ser um pouco maior, quem sabe prolongado por oito ou dez horas. Ele acaba ficando um tanto curto devido a uma certa facilidade em enfrentar certos inimigos. Algumas criaturas não exigem grande erforço para serem vencidas e até outros enigmas podem ser solucionados sem muitos problemas. Mas nada disso apaga o brilho de um game com a marca consagrada de Senhor dos anéis. Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring já tem sucesso garantido e promete, não só por suas qualidades, agradar até mesmo àquele que ainda não conhece a obra do mestre J.R.R Tolkien. Realmente, é uma ótima hora para você começar a conhecer a obra que com certeza é e sempre será uma das mais importantes da literatura mundial.

Harry Potter e a Câmara Secreta

Ajude Harry a salvar Hogwards das garras de Voldemort

Dentre todas as crianças que conhecem Harry Potter, qual a que nunca desejou acordar e ver em seu quarto uma coruja com a tão sonhada carta de admissão da escola Hogwarts? Realmente, essa idéia de poder viver no mundo mágico e tão maravilhoso como o do bruxinho inglês é tentadora, e é exatamente isso que a equipe de desenvolvimento da Electronic Arts oferece em "Harry Potter e a Câmara Secreta", o jogo que reconta a segunda aventura do menino que sobreviveu, colocando você no lugar de Potter. Ao contrário do primeiro jogo, essa nova edição teve mais tempo para ser produzida, e quem experimentou a primeira versão perceberá logo de cara: as cenas do filminho não usam mais ilustrações com narrativa, mas animações 3D dubladas por cada um dos personagens. Essa mudança transforma a experiência em algo mais agradável e ajuda na hora de mergulhar no mundo mágico criado por J.K.Rowling. Além disso, Hogwarts está maior e mais cheia de segredos do que nunca, deixando seus corredores, passagens secretas e pequenas decorações mágicas ainda mais interessantes para os jovens estudantes.

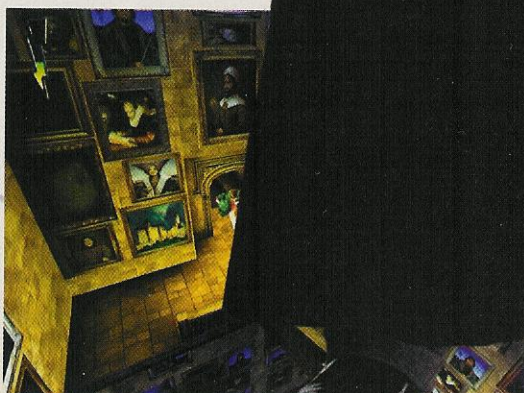
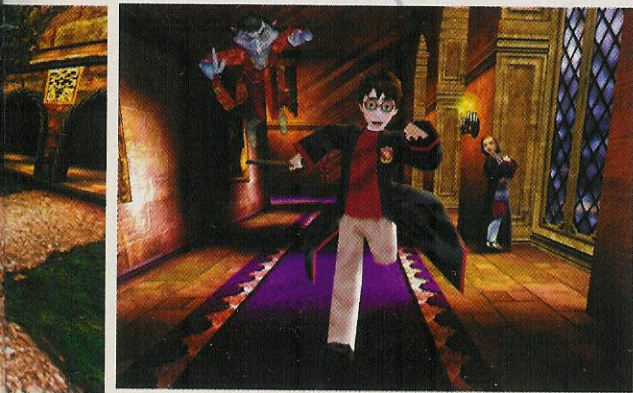
"Ao contrário do primeiro jogo, essa nova edição teve mais tempo para ser produzida, e quem experimentou o outro perceberá logo de cara: as cenas de narrativa não usam mais ilustrações com narrativa, mas animações 3D dubladas por cada um dos personagens."

Controlar Harry não será uma tarefa fácil para a garotada: o jogo utiliza o mesmo sistema dos jogos de tiro: o mouse movimenta a visão e mira de Harry, enquanto as teclas A,W,S e D movem Harry para frente, para trás e para os lados. O botão esquerdo do mouse usa os encantos (selecionados automaticamente, dependendo do alvo) e o botão direito pula. Os comandos ficam mais fáceis depois de alguns minutos de adaptação, mas apresentam uma falha séria: a visão de Harry fica difícil de controlar em corredores apertados... e quem passou pelo chapéu seletor sabe, lugares assim não faltam na escola. Uma vez na escola, os jogadores devem aprender novas magias, comparecendo às aulas de professores como Snape, Lockheart e Flitwick. Cada uma dessas magias será usada para combater inimigos e permitir acesso a novas áreas do prédio - além de abrir portas para muitos dos segredos do jogo, como as Cartas de Bruxos Famosos. Os Feijões de Todos os Sabores são usados como dinheiro para comprar itens de alunos empre-

endedores espalhados pela escola. O game recria muitos dos aspectos famosos da série de livros: bom desempenho nas aulas, sucesso nas suas aventuras e ganhar partidas de Quadribol valem pontos para a casa Grifinória. Falando em Quadribol, Harry poderá participar de muitas partidas do esporte no mini-game, que chega mais elaborado no segundo jogo. Agora é possível atacar membros do outro time. E pegar o pomo ficou mais complicado - sem se tornar frustrante. A possibilidade de comprar uma vassoura e armadura melhores também deixa o jogo mais interessante. A mecânica lembra muito o clássico "Zelda", da Nintendo, só que de maneira mais simplificada. Para a garotada, isso é ótimo: ninguém vai ficar "travado", sem saber o que fazer. Mas os jogadores mais velhos podem ficar um pouco decepcionados com a falta de desafio real. Se você é fã de "Harry Potter" e seu sonho é entrar em Hogwarts, pode considerar esse jogo "Imperdível". As coisas não ficam mais mágicas que isso. Segundo **Geraldo Prado**, gerente de marketing da EA, esse segundo game está bem mais "difícil". Isso não quer dizer que o jogo seja impossível de jogar. Isso foi atendendo a pedidos de consumidores do mundo todo, que reclamavam que era muito fácil de terminar. Outras novidades em relação a **Harry Potter e a Pedra Filosofal**, são novos e variados movimentos, gráficos muito melhorados e alguns personagens novos, como o atrapalhado **Prof. Gilderoy Lockhart** e **Gina Wealey**, a fã número um de Harry.

Para nossa alegria, pudemos dar uma rápida jogada e vimos tudo isso. Realmente, os desafios estão maiores; os gráficos estão mais bonitos de se olhar; o jogo de **Quadribol** e os **Duelos de Magia** são bem legais e colecionar os cartões com os magos agora vale alguma coisa. Quanto mais cartões você juntar, ele dará ao personagem "poderes especiais", como ficar mais difícil desmaiar.

Mais uma vez o jovem aprendiz de feiticeiro terá que vencer o **Duelo das Casas**, completar o aprendizado dos novos feitiços das aulas de **Poções**, **Transfigurações** e **Herbologia**, descobrir artigos especiais e áreas secretas, como o diário de Tom Riddle e a tão procurada e sinistra **Câmara Secreta**.

Embarque no trem de Hogwards e curta a maior aventura de sua vida.

Age of Mythology

A Microsoft lança um ótimo game de estratégia

Seria possível mesmo que a Ensemble Studios tivesse melhorado uma fórmula já tão boa como a dos Age I e II? Felizmente, o Age of Mythology é uma ótima surpresa para os fiéis do jogo. Além de graficamente melhor, o jogo consegue manter o melhor da série: é interessante, simples sem perder a complexidade do enredo e faz com que qualquer iniciante torne-se automaticamente um fã. No Age of Mythology, uma civilização protegida por seus deuses tem que ir levando uma vida simples, construindo suas cidades e conquistando terras ao mesmo tempo em que luta contra uma civilização adversária.

A civilização padrão é a grega, mas você pode escolher também ser da egípcia ou nórdica. A civilização grega leva vantagem em relação às outras pois aparentemente tem mais opções de armas, exércitos e recursos divinos. Mas as aparências enganam. Basta uma briga entre os hoplitas (guerreiros médios gregos) e alguns egípcios para logo vir a vontade de mudar de lado.

Os egípcios são muito poderosos quando estão em guerra com seus inimigos e com certeza causam muito estrago. Criaturas míticas de humilhar qualquer ser humano não faltam no Age of Mythology. O modo de obtê-las também é bem incomum.

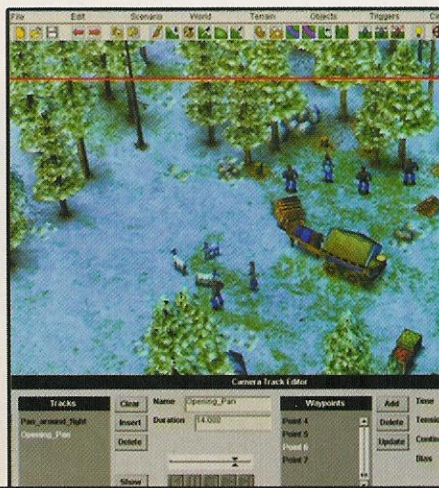
Além de gerar aldeões e guerreiros na academia militar, você tem que se acostumar a agradecer a Deus, ou melhor, mandar o tempo todo que os aldeões façam isso. Um bom grupo de centauros ("soldado" grego metade homem e metade cavalo) é realmente muito eficaz contra egípcios voadores e bem melhor do que os bons e velhos heróis gregos, o soldado humano teoricamente mais poderoso.

A estratégia muda um pouco no Age of Mythology. Organizar a despensa da civilização com madeira, ouro e alimento é bem semelhante ao processo nos Age anteriores.

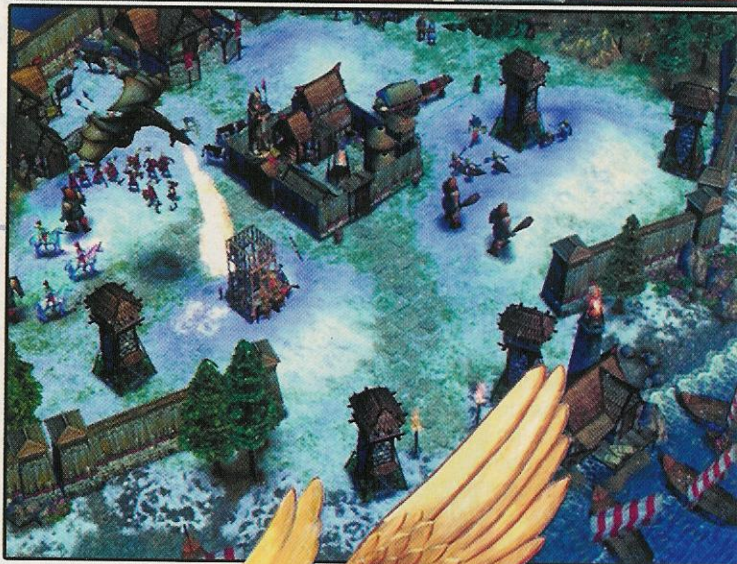
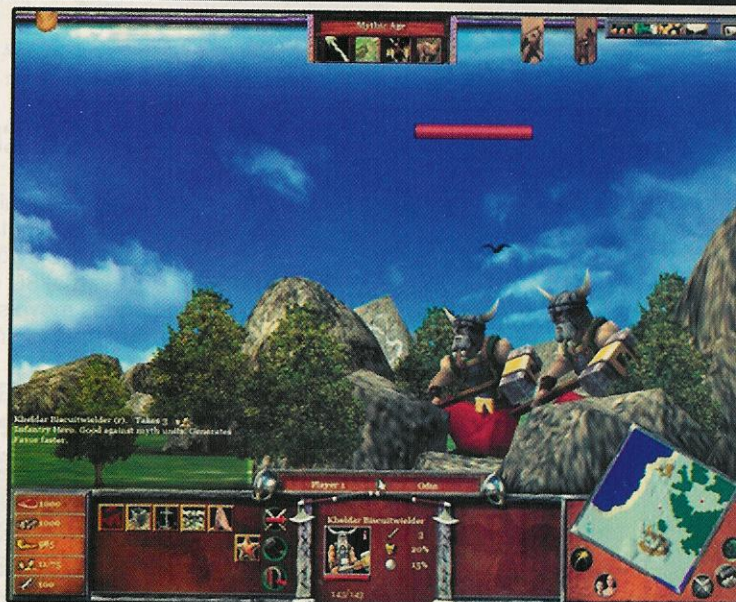
O de gerenciamento divino é que precisa de observação e muita fé. Por incrível que pareça, a deusa do amor, Afrodite, pode ser muito mais competente guiando o exército do que seu rival, deus da pestilência. O jogador de pouca fé pode achar que o AOM só traz o processo de gerenciamento divino para aumentar o poder sobre os aldeões, no melhor estilo Black & White.

"Por incrível que pareça, a deusa do amor, Afrodite, pode ser muito mais competente guiando o exército do que seu rival, o terrível deus da pestilência."

Não exatamente. Os deuses podem até interferir na construção da civilização mas o melhor uso é na escolha dos poderes divinos, que podem ser usados contra os inimigos para vencer as batalhas.

Deixar tudo na mão do deus escolhido é complicado. São menus infinitos, descrevendo desde o estilo do penteado de Afrodite até a predileção por moscas do deus da pestilência. Tudo muito interessante, mas que pode fazer com que uma batalha dure horas gastas apenas com muita leitura. Ir tentando os deuses certos e contrabalançar é a melhor pedida. A fé no deus escolhido é

importante, mas está bem longe de mover montanhas. Assim como nos Age anteriores, você fica bem mais tranqüilo sabendo exatamente aonde está pisando. Saber quando botar os aldeões ou os soldados para correr é a chave para explorar a terra desconhecida e ficar pronto para os inimigos.
Outro detalhe importante do AOM é que os navios são fundamentais na exploração das terras estrangeiras. E não adianta só saber onde fica Atlântida no mapa, por exemplo.
Bater o olho no mapa das terras e "adivinhar" de onde virão os inimigos ajuda mais do que qualquer criatura divina espalhada aleatoriamente.

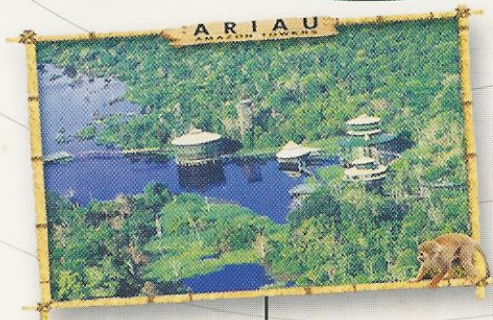
"Os deuses interferem na construção da civilização mas o melhor uso é na escolha dos poderes divinos, que podem ser usados contra os inimigos."

Age of Mythology funciona em 3D muito bem com detalhes importantes como altura das montanhas e visão panorâmica. Mas um recurso de escolha de ângulo de câmera semelhante aos de TV interativa aliado com o 3D ajudam bastante. Colocando a terra em perspectiva, fica bem mais fácil para você saber o que o seu povo anda fazendo. A expectativa é que o Age Of Mythology ganhe expansões em breve com mais recursos. O melhor da série, no entanto, já está no Age of Mythology: é um jogo de perder horas. Interessante para diversos públicos (jovem, adulto, mulheres), apesar de não ter civilização cristã. Em suma, o game construiu civilizações de modo diferente das apresentadas em outros players. São nove facções, provenientes de três culturas mitológicas (Grécia Antiga, Egito e países Nórdicos) que jogam de forma totalmente diferente umas das outras. Cada uma possui seus próprios deuses, heróis e muito mais. Esse com certeza é um dos maiores lançamentos do ano da divisão de games da Microsoft e os admiradores desse estilo de jogo serão os mais beneficiados. Teste suas capacidades estratégicas. E agora com a ajuda dos deuses.

Combat Flight Simulator 3

A Microsoft traz muita ação nessa versão

O Combat Flight Simulator 3 é o novo simulador de vôo da Microsoft, passado na Segunda Guerra Mundial. Os cenários, em terceira dimensão, possuem um novo e belíssimo design gráfico com grande riqueza de detalhes de objetos no solo e aeronaves extremamente renderizadas, mesmo nas missões de combate, que retornam aos céus da Europa na Segunda Grande Guerra, de 1943 até 1945. Como já era de se esperar. A Microsoft melhorou o gráfico do jogo, utilizando tecnologia incorporada no Flight Simulator 2002 como o sistema de geração automática de cenários, que vai "preenchendo" o cenário com edifícios, árvores e outros objetos conforme vamos nos deslocando com o avião. Você terá oportunidade de fazer uma carreira de piloto pela Royal Air Force (RAF), US Army Air Force, ou pela Luftwaffe, executando missões que vão desde o bombardeio e escolta até a superioridade aérea com muitos dogfights entre os caças. O sistema de campanhas é dinâmico, ou seja, as missões seguintes podem sofrer modificações de acordo com a sua performance na missão anterior. O game conta com um sistema de pontos de prestígio ganhos quando uma missão é cumprida com sucesso. Estes pontos permitem ao piloto, criado pelo jogador, melhorar as suas características, como o aumento da capacidade de aguentar maiores forças G em manobras mais ousadas. Criado com a engine de Flight Simulator 2002, o jogo conta com 18 aviões, e não falta o cockpit virtual 3D com os instrumentos e comandos móveis. Logo de cara você vai perceber as diferenças.

"Você ganha pontos de experiência nos combates, para que suas qualidades e o tratamento entre colegas de vôo melhorem a cada missão."

O terreno está com belas texturas retiradas de imagens capturadas por satélites, as árvores 3D parecem reais e os aviões estão perfeitos, as nuvens são um show à parte, estão bem modeladas e podem até servir como esconderijo dos seus inimigos. O efeito do combate é visível, os danos no avião podem ser notados pela diferença de pintura na fuselagem, uma parte danificada, molhada ou gasta, fica diferenciada de uma parte inteira ou nova. Você ganha pontos de experiência nos combates, para que suas qualidades e o tratamento entre colegas de vôo melhorem a cada missão. O modo Campanha compreende mais de 40 horas de jogo e o modo Multiplayer comporta até 32 aeronaves; sendo que aeronaves grandes como bombardeiros comportam 2 jogadores simultâneos (um no comando do avião e outro na artilharia do mesmo), entre outras coisas. Depois de tudo, isso você não sente vontade de ser um herói da Segunda Guerra Mundial?.

EDITORA ESCALA SUPERPREMIADA

Centro de Integração Cultural e Empresarial São Paulo

O Centro de Integração Cultural Empresarial, entidade de direito Privado, por seu Presidente do Conselho Editorial e com aprovação unânime do Conselho de Honrarias e Méritos, reconhecendo as qualidades, os méritos de honra, contribuição cívico-social da digna Entidade:

Editora Escala

Representada na ocasião pelo:
Sr. Dr. Hercilio de Lourenzi
que, enfrentando desafios, superou obstáculos e manteve em suas atividades, o cultivo de ideais puros, houve por bem perpetuar - lhe o nome e concedendo - lhe o título de
PERSONALIDADE JURÍDICO-BRASILEIRA
DOS 500 ANOS
com a inserção do Histórico da entidade e fotografia na obra, "PERSONALIDADE - BRASIL 500 ANOS"
Edição Especial Comemorativa, editada em homenagem às Personalidades que contribuíram para o engrandecimento do nosso país.

500 Anos de Descobrimento, 178 Anos de Independência, 112 Anos da República.

Com. Regino Barros

O ano de 2002 foi difícil pra todo mundo. Mas não deixou de ser um ano marcante para a Editora Escala, que, ao completar 10 anos, teve o reconhecimento de suas conquistas expresso de forma concreta. Foram muitos os prêmios recebidos, entre os quais se pode destacar:

- Prêmio Austregésilo de Athayde - Academia Brasileira de Letras
- Personalidade Jurídico-Brasileira - Brasil 500 anos
- Adesp - Destaque das Escolas de Samba de São Paulo
- Top of Mind - Melhores do Ano • Troféu Mulher Linda Mulher
- Prêmio Excelência Gráfica 2002 - Fernando Pini
- Quality Service International • Vip's no Mercosul
- Oscar Projeção Nacional • Marketing e Negócios
- Star Top • Hutus

Em 2003 vamos trabalhar ainda mais para continuarmos a merecer todo esse carinho.